
PC: TERMINE DRAGON'S LAIR III EM MENOS DE DOIS MINUTOS
MARIO
"PAI" DE MARIO BROS EXPLICA O SUCESSO
VideoGame
SIGLA EDITORA
ANO 2
NÚMERO 20
SPIDER MAN
SUPER NES
NÃO SE ENROLE. A TEIA CERTA PARA LIBERTAR OS X-MEN
SEGREDO
SONIC 2
MEGA DRIVE
RECÉM-LANÇADO NO EXTERIOR E JÁ MOSTRAMOS TUDO: 8 ESTÁGIOS, VIDAS ESCONDIDAS, PASSAGENS SECRETAS...
STAR WARS
SUPER NES
DETONE EM 15 FASES, LIQUIDE OS INIMIGOS E SAIBA DETALHES EXCLUSIVOS PARA DESTRUIR A ESTRELA DA MORTE
TOKI
MEGA DRIVE
TODAS AS DICAS PARA AJUDAR O "MACACO CUSPIDOR" A VIRAR GENTE

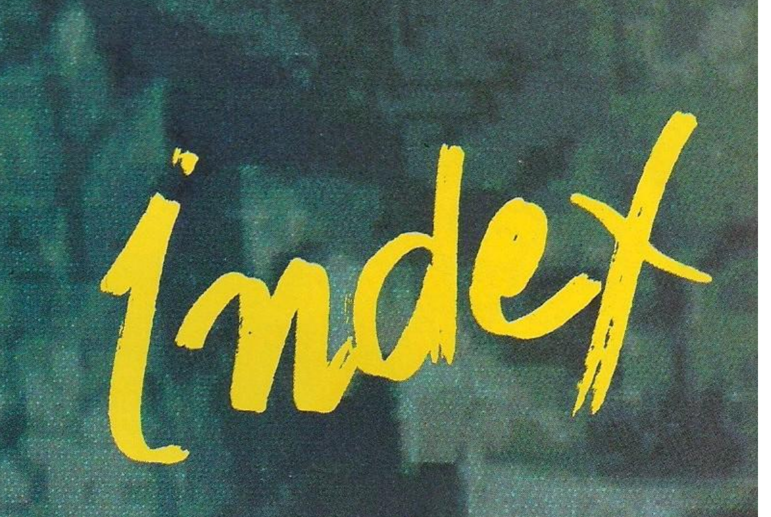


JOYSTICK
Atari
- Compatível Atari
- Contatos de Bronze Fosforoso
- Base com 4 ventosas
Master
- Compatível Master System
- Contatos de Bronze Fosforoso
- Seletor de tiros
- Base com 4 ventosas
Phantom
- Compatível Phantom System, VG9000 CCE e Hi Top Game
- Contatos de Borracha condutiva
- Seletor de tiros A e B
- Turbo Automático
- Base com 4 ventosas
Mega Drive
- Compatível Mega Drive
- Contatos de Borracha Condutiva
- Seletor de tiros B e C
- Turbo Automático
- Base com 4 ventosas
Aguardem! Em breve lançamento de novos modelos
Trauber
Trauber Eletrônica Ltda.

Esta **VIDEOGAME** *tem lançamentos, estratégias, games que você está jogando e que ainda vai jogar. Tudo com dicas de montão. A grande surpresa para você é mesmo o Sonic 2, da Sega, para Mega Drive, que* **VIDEOGAME** *conseguiu em primeiríssima mão, antes mesmo dele ser lançado nos EUA e Japão. Tudo para você que é leitor de* **VIDEOGAME** *ser, além do melhor jogador, o mais bem informado de sua turma, inclusive sobre lançamentos futuros.*

A história de Sigero Miyamoto, o "pai" do Mario Bros também é demais. Um dos segredos de seu sucesso é que, depois que sua equipe "escreve" um game, ele passa vários dias trancado em casa só acrescentando truques, passagens secretas, warp zones... Enfim, as dezenas de surpresas que dão um toque especial nos games que ele assina e que depois fazem tanto sucesso e rendem à Nintendo milhões de dólares. Não deixe de conferir.

Roberto Araújo







Sigeru Miyamoto: dias trancado arrumando "encrencas".

FOTOS: DIVULGAÇÃO

O PAI DE MARIO

Conheça Sigeru Miyamoto, o gênio da Nintendo que criou o personagem de maior sucesso da história dos games.

Quando aquele baixinho desajeitado, narigudo e bigodudo apareceu, em 1984, ninguém seria capaz de imaginar que, oito anos mais tarde, ele seria mais popular do que Mickey Mouse. Nem mesmo o jovem japonês Sigero Miyamoto, o criador do baixinho, na época apenas um assistente de arte de uma empresa que começava a aparecer para o mundo: Nintendo.

Mas não teve jeito: o baixinho, batizado com o nome Mario, emplacou logo. Todos ficaram apaixonados pelo primeiro game, ainda muito simples: Mario tinha de escalar rampas e subir escadas para salvar sua namorada, no topo, mantida presa por um terrível gorila. No caminho, ainda tinha de saltar barris que o monstro atirava lá de cima. Os resultados vieram muito mais cedo do que se podia imaginar: chamado de Donkey Kong, o jogo — inspirado na fábula A Bela e a Fera — abriu as portas dos Estados Unidos para a Nintendo, e faturou a bagatela de 200 milhões de dólares...

Hoje, cheio de razão, Miyamoto é o responsável pelo departamento de criação de jogos da Nintendo, no Japão. Sua função: produtor. Seu trabalho: ter idéias. Também, não é para menos: depois de Donkey Kong, o primeiro sucesso, vieram games estrelados pelo próprio baixinho, para todos os sistemas de videogames da empresa, e todos eles de grande sucesso. Mário ganhou um irmão, Luigi, e um amigo inseparável, o dinossauro Yoshi, e conquistou o mundo. Hoje, os baixinhos Mario e Luigi estrelam 8 games e fazem "pontas" em muitos outros.

A razão para tanto sucesso parece estar na filosofia de trabalho de Miyamoto: "A sensação que ocorre a um garoto que entra em uma caverna sozinho deve se realizar no game. Ele deve sentir o ar frio a sua volta, a insegurança de explorar caminhos desconhecidos e decidir qual o correto', explica. Além do "clima", o principal, segundo ele, é excitar a curiosidade do jogador o tempo todo: "o jogador deve pensar sempre. Será que tem alguma coisa aqui, ou será que não?" O resto, ele completa, a curiosidade natural da criança faz: "o jogador acaba entrando no abismo e, se acha alguma coisa que não esperava, a satisfação é enorme: eu consegui!"

A receita parece simples, mas não é. Miyamoto primeiro escreve o "script', que é a história básica de cada game, detalhando — e desenhando — todos os mundos, cidades, regiões, fauna, personagens e inimigos. Aí, o trabalho é da equipe de editores, artistas, programadores e músicos que tratam de escrever o jogo e transportá-lo para a tela. Entre 6 e 20 profissionais trabalham em cada jogo. Aí, o básico do game fica pronto. E só então é que o gênio de Miyamoto entra em cena: durante dias, ele se "tranca" em uma sala repleta de mesas com todo o cenário do jogo impresso em papel e fica inventando portas secretas, passagens escondidas, "warp zones" e todo o tipo de surpresas. Aí o game volta à equipe, que trata de programar todas as "encrencas" para que você possa ter o prazer de descobri-las depois.

DAUMER DE GIULI

A estréia, em 1984, no game Donkey Kong, em um game Atari.

Agora, Donkey Kong e Mario voltam a brilhar juntos em Super Mario Kart, para o Super Nintendo.

CASIO®

Team α

Team α Super Equipe Casio

Agora você pode ter todas as funções esportivas que você esperava de um grande relógio. Junte-se ao Team α Casio.



RACING TIMER

TM-10J

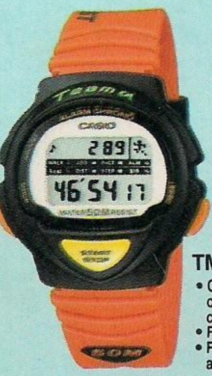
- Função taquímetro
- Timer regressivo de 60 minutos
- Cronômetro de 1/100 segundos



FOOTBALL TIMER

TM-11

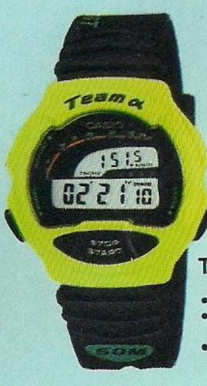
- Função taquímetro
- Timer regressivo de 60 minutos
- Cronômetro de 1/100 segundos



RUNNING TIMER

TM-12J

- Calculadora de consumo de calorias
- Função pedômetro
- Função sinal passo-a-passo



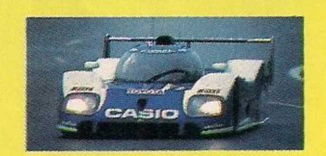
BIKE TIMER

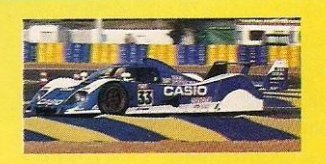
TM-14J

- Função taquímetro
- Timer regressivo de 60 minutos
- Cronômetro de 1/100 segundos

24 Horas de
Le Mans 1992
A equipe CASIO chega
na emocionante final.







ATENÇÃO: CUIDADO COM AS IMITAÇÕES, EXIJA NOTA FISCAL E CERTIFICADO NACIONAL DE GARANTIA CASIO.

IMPORTADOR EXCLUSIVO:
Eletrônicos Prince
Rua Marquês de Itú, 579 - CEP 01223-001 - SP - São Paulo
Tel.: (011) 223-4622 - FAX: (011) 221-5428 - Telex: (011) 23408 IRIC.

Disponível em Dezembro 1992

CASIO COMPUTER CO. LTD.
Tokyo, Japan.

Haja memória!

A Virgin Games, tradicional produtora de jogos americana, promete surpreender a galera com um game em CD incrível, ainda este ano: trata-se de 7th Guest, ou Sétimo Convidado, para computadores compatíveis com o padrão IBM-PC. 7th Guest é diferente em tudo: nos cenários, na movimentação e até na memória: fala-se em mais de mil Megabytes, o que o tornaria o primeiro game a utilizar 2 **compact discs** para ser armazenado.

Mas não é só isso: o game é do tipo inteligência, e você é o sétimo convidado a entrar em uma mansão mal assombrada. O cenário é real, obtido a partir de imagens digitalizadas, e a animação é feita como se você estivesse mesmo andando pela casa, com todos os recursos a que tem direito: profundidade e rotação em tempo real. Demais! À medida em que você vai explorando os recintos da casa, coisas estranhas vão acontecendo, e o clima de tensão não pára de aumentar. Claro que a música, com a qualidade do CD, ajuda bastante!

Mas o melhor de tudo é que a Virgin Games promete outras versões deste game — se esta "emplacar", é lógico — e desta vez para os CD ROMs do Mega Drive e do Super Nintendo. Sem dúvida, vai valer a pena esperar!

FOTOS: DIVULGAÇÃO

7th Guest: a memória de 500 Street Fighter II.



Festival em Porto Alegre

O 1º Videogame Shopping Festival, na capital gaúcha, foi um sucesso que agitou a moçada por dez dias

A cidade de Porto Alegre sediou, durante os dias 8 e 18 de outubro, o 1º Videogame Shopping Festival, evento promovido pelas empresas Neder & Associados e Jaime Sviroski Representações. E, durante os dez dias de feira, cerca de 14 mil visitantes puderam ver de perto as últimas novidades em games, consoles e acessórios.

E, de novo, só se falou em consoles de 16 bits. Foi difícil conseguir uma vaga nos consoles Super Nintendo e Mega Drive expostos para dar uma jogadinha e, entre os games preferidos da moçada que pintou por lá, não faltaram Street Fighter II, Super Mário Kart, Dinossaurs (Super Nintendo) e Ayrton Senna's Super Monaco GP II (Mega Drive). Também estava exposto e à disposição para quem quisesse conhecer — e jogar — os consoles Neo Geo, ainda pouco difundidos no Brasil mas com grande qualidade e definição gráfica. Resumindo: valeu!

Mas não foi só: ainda teve um supercampeonato de games patrocinado pela Coca Cola e McDonald's, que contou com 2.200 participantes. Na final o game disputado foi o Street Fighter II (Super Nintendo) e Roque Munro levou a melhor, faturando o torneio e um Mega Drive. O segundo colocado, João Carlos Magalhães, levou para casa uma bicicleta Bike e o terceiro, Rafael Amaral, ganhou um curso de inglês.

Entre os principais expositores do 1º Videogame Shopping Festival - Porto Alegre, estavam a **revista VIDEOGAME**, A LKC Vídeo Brasil, importadora, Lojas Arapuã e Master Game. Os visitantes contaram ainda com um posto de troca e venda de equipamentos usados.



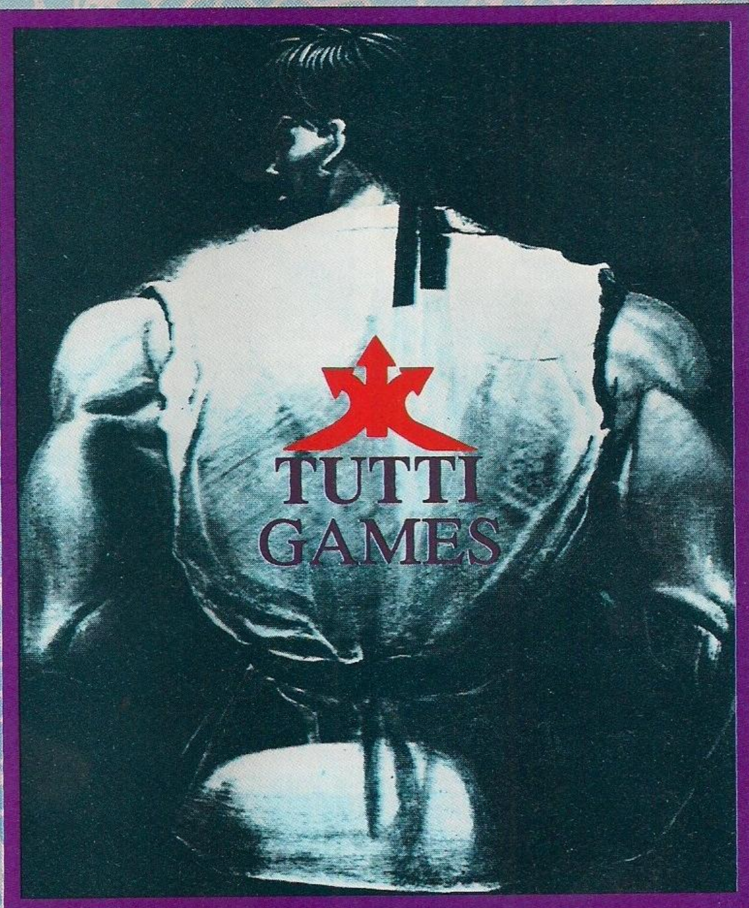
EDUARDO TEIXEIRA

O estande da VIDEOGAME: games e prêmios.



Antecipe Suas Compras de Natal,
e ganhe 20% de desconto nas compras acima de 3 cartuchos!

Esta promoção não é valida para super ness e super famicon



MEGA DRIVE	US$
AIR DIVER	22,00
ATOMIC ROBOT KID	19,00
ATOMIC RUNNER	40,00
AFTER BURNER	29,00
ALIEN STORM	18,50
BATMAN	15,00
BEAST WARRIORS	19,80
BATTLE MANIA	18,50
BULLS X LAKERS	31,00
CALIFORNIA GAMES	25,50
CASTLE OF ILUSION	18,50
CADASH	30,00
CHUCK ROCK	40,00
DE VOLTA PARA O FUTURO III	25,50
DAHNA	23,50
DESERT STRIKE	30,00
DEVIL CRASH	16,50
DICK TRACY	19,50
DINAMITE DUKE	16,90
DINOLANDIA	19,00
DECAP ATTACK	18,00
EL VIENTO	21,20
ERNEST EVANS	30,00
FANTASIA	14,50
F 1 HERO MD	30,00
FIGHTING MASTER	19,50
F. 22	29,90
GOLDEN AXE II	19,50
HEAVY NOVA	26,00
JAMES POND II	27,00
JUJU	20,80
JAMES POND II	27,00
JOE MONTANA II	32,00
JORDAN X BIRD	32,00
KABUKI	15,80
KID CHAMALEON	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE	30,00
LAKERS X CELTICS	19,50
MOONWALKER	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE	16,20
MAGIC BOY	30,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
QUACKSHOT	18,50
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RUNARK	15,60
RAIDEM TRAD	25,00
SIMPSONS X SPACE MUTANTS	30,00
SHADOW DANCER	15,60
SONIC	18,20
SPLATTERHOUSE	39,00
STREET OF RAGE	19,50
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	16,90
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM I FOT. BASQ. VOL.	29,00
STRIDER	24,00
TOE JAM E EARL	30,00
TURBO OU RUM	26,00
TURRICOM	19,50
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,40
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
VERITEX	14,00
WORD CUP 92	22,00
AIRTON SENA	CONSULTE



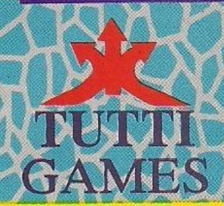
NINTENDO	US$
ADVENTURES IN MAGIC KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	16,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA PARA O FUTURO II/III	17,00
FLINTSTONES	24,00
F1 HERO II	26,00
FRANKSTEIN	22,00
G I JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO III	19,70
MARIO II	19,50
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
NINJA CATS	19,00
N.Y. IANKES	19,80
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
GUN DEC	21,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNI TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALLY RAD	18,50
VOLVERINE	24,00

SUPER NESS	US$
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
EART DEFENSE FORCE	68,90
FINAL FIGHT	70,00
GRADIUS III	68,90
PIT FIGHTER	60,00
RPM RACING	68,00
SUPER SOCCER	71,50
S; GHOULSH GHOSTS	65,00
U; N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
STREET FIGTHER II	100,00
RAIDEN	74,00
THUNDER SPIRIT	71,00
ROCKEETER	66,00
EXTRA ININGS	69,00
SPACE FOOTBAL	67,00
BATLETANK	72,00

SUPER FAMICON	US$
PRINCE OF PERSIA	79,20
SUPER BOWLING	84,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00
PARODIOS	84,90
SANDRA'S ADVENTURES	74,40
SYVALION	70,80
METAL JACK	84,90
RANMA 1/2	81,00
GOLD FIGHTER	99,00
KING OF MONSTER	93,60
BATLE BLAZE	84,90
F I AGURI SUZUKI	84,90
TARTARUGAS IV	89,00

PREÇOS IMBATÍVEIS





SOLICITE NOSSA TABELA

FONE\FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 220-1407

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

Street Fighter II

Finais diferentes, golpes estonteantes... Saiba a verdade sobre este sucesso.

Todo mundo já se ligou no sucesso do game **Street Fighter II**, para **Arcade** (fliperama), Super Nintendo / Super Famicom e até para Nintendo de 8 bits. E não é para menos: o game é bastante complexo — são 16 Megabits de memória na versão para Super NES —, existem muitas alternativas de golpes para cada lutador e, como se isso ainda não bastasse, cada um dos lutadores possui uma história diferente, sempre com algum mistério envolvente.

Mas há também outras curiosidades bastante interessantes, que contribuem ainda mais para tornar este game um dos maiores sucessos já lançados. Sem falar nos inúmeros boatos que circularam ou que continuam circulando, dando conta de golpes milagrosos e até de lutadores especiais. Conheça agora algumas sacadas bem legais deste game, verdadeiras ou não!

FINAIS

Street Fighter II é, talvez, o game com mais finais diferentes até hoje lançado. Só para se ter uma idéia, cada lutador — e são 8, fora os quatro chefões — possui pelo menos cinco finais diferentes. Terminando o game no nível de dificuldade 1 ou 2, o final é igual para todos: uma tela com a mensagem **TRY A HARDER ENDING** (tente um final mais difícil) aparece. A partir do nível 3 os finais já são ''personalizados', ou seja, um para cada lutador, em um total de 40 finais!



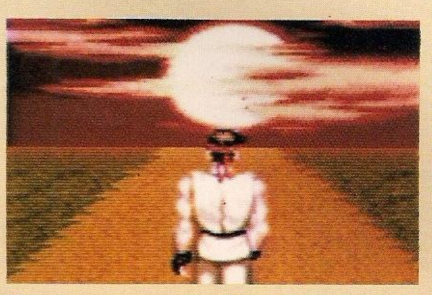
FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI



Ainda no nível 7, mas sem usar CONTINUE, a tela de parabéns conta também com a participação dos chefes.

GOLPES ESPECIAIS

Agora começam os boatos. Muitos golpes foram inventados, outros tiveram seus poderes aumentados, e muito mais. Mas a própria Capcom, a fabricante do game, se encarregou de desmentir os boatos. Veja o que já inventaram...:



Terminando nos níveis 3 a 5, aparece uma animação com o personagem usado no game.

Nos níveis 6 e 7, além da animação, aparecem também os créditos dos programadores.

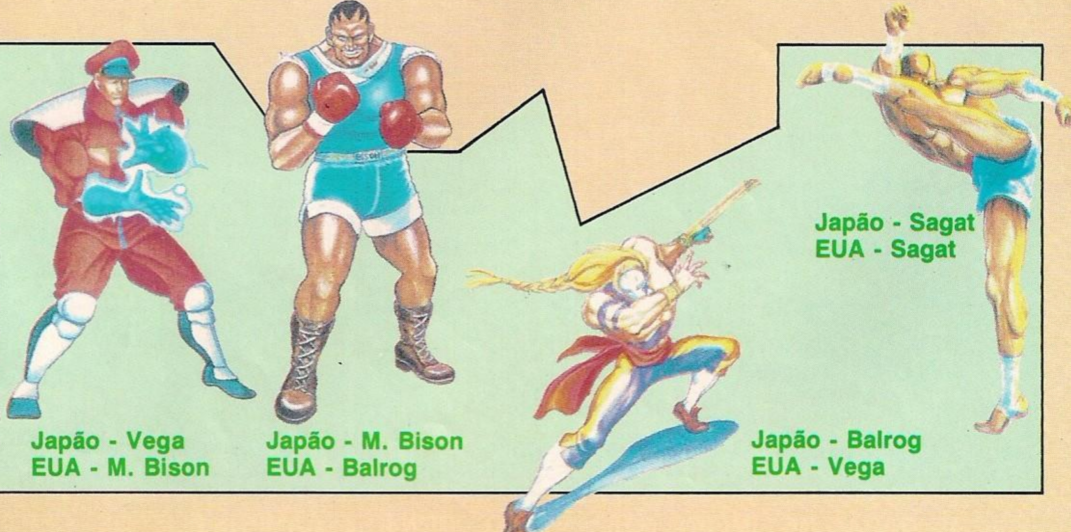


Acabando no nível 7 (o mais difícil), usando CONTINUE mas sem mudar o personagem, aparece também uma tela de parabéns com os 8 lutadores juntos.

Finalmente, terminando no nível 7 sem perder nenhum round, além da tela com os 12 personagens há um truque: aperte START e Chun-Li vai dizer ''ya ta to you!'' (você conseguiu!).

CHEFES

Os chefões sofreram uma ''crise de identidade'' na versão lançada para .o Super Famicom, no Japão, e resolveram trocar seus nomes em relação à versão **arcade** (fliperama). Quando saiu a versão americana do cartucho para o Super Nintendo, os nomes do fliperama foram mantidos, existindo, então, nomes para as versões japonesas e nomes para as versões americanas. Confira:

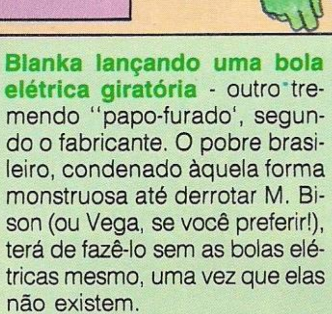


Japão - Vega
EUA - M. Bison

Japão - M. Bison
EUA - Balrog

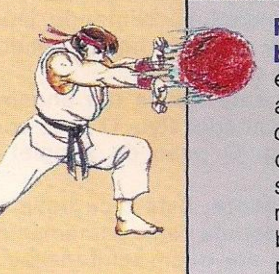
Japão - Balrog
EUA - Vega

Japão - Sagat
EUA - Sagat

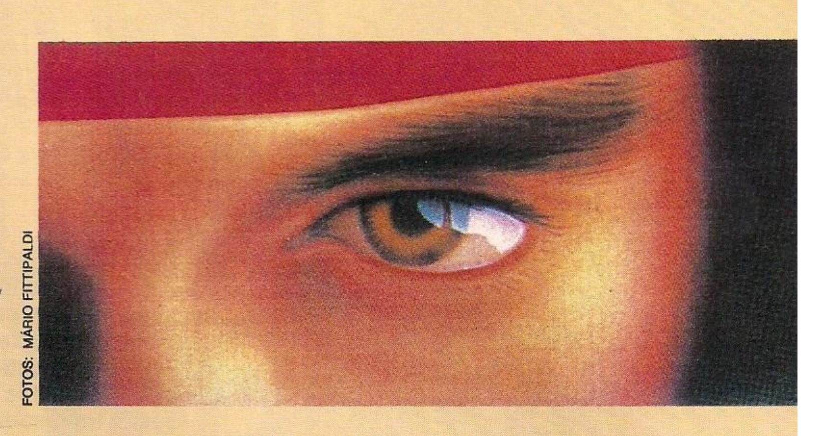


Chun-Li atirando seus braceletes - este seria um golpe mortal se existisse. Embora alguns "alucinados" jurem já ter conseguido, este golpe é impossível!

Blanka lançando uma bola elétrica giratória - outro tremendo "papo-furado', segundo o fabricante. O pobre brasileiro, condenado àquela forma monstruosa até derrotar M. Bison (ou Vega, se você preferir!), terá de fazê-lo sem as bolas elétricas mesmo, uma vez que elas não existem.



Ryu atirando uma violenta bola de fogo vermelha - Esta existe, mas é tão forte quanto a azul. Explica-se: em alguns cartuchos, eventualmente a cor da bola de fogo de Ryu pode ser vermelha em vez de azul, mas por um problema de atributo de cor no programa, e não por ser mais poderosa.

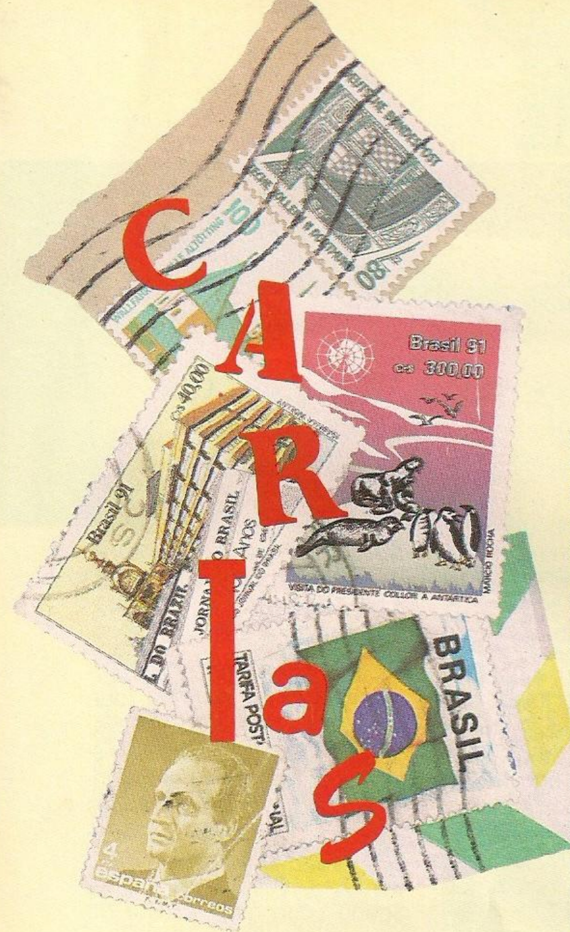


FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

SHENG LONG

Aí é que mora o perigo! Houve quem jurasse ter lutado contra este infalível inimigo, que só apareceria depois de vitória em todos os **rounds** por **perfect** (sem levar uma única "porrada') e ainda depois de empatar com Vega (ou M. Bison, se preferir!) durante 10 **rounds**. Fácil, não?

Mas pode ficar tranqüilo, nem adianta tentar que Sheng Long não aparece. Tudo não passou de uma brincadeira da revista norte-americana **Electronic Gaming Monthly**, logo desmentida na edição de Fevereiro de 92 desta mesma revista — e que acabou percorrendo o mundo. Apesar de termos até a descrição deste lutador — trata-se de um simpático e poderoso velhinho de tranças —, Sheng Long nada mais é do que o nome do golpe mais poderoso de Ryu, também conhecido como **dragon punch** (soco do dragão).



MARIO

Tenho duas perguntas a fazer. Primeiro, por que no game Donkey Kong Jr. (Nintendo) aparece um cara que se parece com o Super Mario? Li no meu álbum do Super Mario que as aventuras dele começaram quando os videogames eram bem simples, como no jogo Donkey Kong para o Atari. Também gostaria de saber se dá para escolher fases em Super Mario Bros. 3 (Nintendo).

Alexandre N. de Souza
Rio de Janeiro, RJ

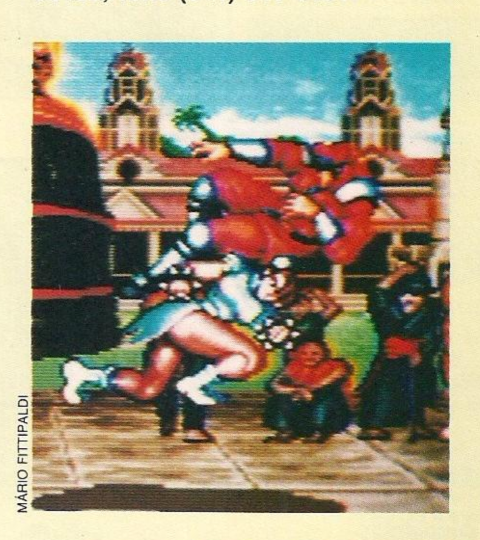
Você está certo, Alexandre. O Mario apareceu primeiro no game Donkey Kong para o Atari. E é ele mesmo que aparece em Donkey Kong Jr. para o Nintendo. E, só por curiosidade, acaba de ser lançado o game Super Mario Kart, para o Super Nintendo — nele quem aparece é o Donkey Kong Jr., pilotando um dos karts. Veja mais detalhes sobre a história de Mario, o simpático encanador italiano, na seção Bits desta mesma edição. Quanto à segunda dúvida, infelizmente não dá para escolher fases em Super Mario Bros. 3. Que pena!

VIDEOCASSETE

Comprei um Super NES e, como todos sabem, o seu sistema de cores é o NTSC (americano). Li em várias revistas que o videocassete poderia funcionar como um transcoder, e gostaria de saber como fazer esta ligação. Ah, meu vídeo é um Panasonic L-26. Gostaria de saber nome, marca e modelo de um transcoder para o Super NES, pois comprei um que só é compatível com videogames de 8 bits.

William Morais Cid
Juiz de Fora, MG

No seu caso, William, será mesmo necessária a compra de um transcoder — ou fazer a transcodificação de seu Super Nintendo. É que o videocassete Panasonic L-26 não é capaz de fazer a transcodificação. Segundo uma autorizada desta marca, esse vídeo ou trabalha em NTSC ou em PAL-M. Seria necessário um vídeo que tivesse entrada em NTSC e saída em PAL-M para que a conversão de sinal desse certo, entendido? Em todo o caso, aí vão dois endereços para que você obtenha informações sobre os transcoders compatíveis com o Super NES ou ainda sobre a transcodificação. Tecnofax: Rua Santa Ifigênia, 295 - 1º andar, cj. 114/115, CEP 01207, fone (011) 222-1471; Tecnovideo: Av Rebouças, 2.708 - CEP 05402, fone (011) 816-6431.


MÁRIO FITTIPALDI

STREET FIGHTER II

Por que no jogo Street Fighter II os nomes dos lutadores (chefes) são trocados? Explico: os chefes do Super NES têm nomes diferentes dos chefes do fliperama, apesar de os personagens serem os mesmos.

Fábio Alex da Silva
São Paulo, SP

Acho que vocês deram mancada ao publicar que o peso de Ryu é 137 kg e o de Zangief, que é muito maior, 115 kg. Quais os pesos certos?

Emerson Rony de Oliveira
Osasco, SP

Eu andei ouvindo um comentário de que existe um **password** que possa transformar Street Fighter II (Super Nintendo) em Street Fighter Champion Edition (Arcade), para que seja possível jogar com os chefes também na versão do Super NES. Isso seria verdade?

Alexandre Oliveira Braga
São Paulo, SP

Não existe uma versão "certa" ou "errada" dos nomes dos chefes de Street Fighter II. Talvez a "certa" seja a versão para o fliperama, que foi lançada primeiro. Em seguida foi lançada a versão para Super Famicom, no Japão, com três nomes "trocados": o Balrog (boxeador) se chama M. Bison, o Vega se chama Balrog e o M. Bison se chama Vega. Apenas o Sagat saiu com o mesmo nome. Já a versão para Super Nintendo, lançada nos EUA, segue os nomes usados no fliperama.

Realmente houve um engano no peso do lutador Ryu. O peso correto é 68 Kg. O peso de Zangief está correto.

Finalmente, esta dica deve ser a mais esperada pelos gamemaníacos, e houve até quem telefonasse aqui para a redação tentando vendê-la. Mas tudo não passava de "cascata". Se esta dica existir de verdade, é um segredo que a Capcom, a produtora do jogo, guarda a sete chaves... Pelo menos por enquanto. De qualquer maneira, vejam mais detalhes e outras curiosidades sobre o Street Fighter II em Bits, nesta mesma edição.

PAPEL

Queria fazer uma pequena reclamação. Eu não gosto de criticar, mas sou um leitor fiel à revista e não gostei do papel na edição 15, que parecia jornal, e 16, que parecia cartolina. No jogo Earnest Evans, do Mega, as fotos estavam horríveis. Por quê?

Luiz Fernando Messias Vieira
Botucatu, SP

Bom, Luiz Fernando, achamos que o seu primeiro problema já está resolvido. Você já deve ter percebido que o papel melhorou bastante, não é mesmo? Quanto às fotos do game Earnest Evans, você tem razão. Explicamos: é que elas foram tiradas a partir de uma fita de vídeo, o que diminui a qualidade. A "culpa", portanto, não é do "pobre" fotógrafo. Mesmo assim, você deve ter notado que fazemos o possível para que a qualidade das fotos da sua VIDEOGAME **seja excelente, e ela melhorou bastante com o novo papel. Certo?** ▶

NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL



FOX







ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Emprenort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre /RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

PC

Finalmente vocês resolveram incluir jogos para computadores PC na revista. O Indiana Jones ficou demais! Continuem assim!

Jefferson Sampaio
São Paulo, SP

Queria ver mais jogos de PC publicados, pois eles são muito melhores que qualquer videogame. E, no Indiana Jones, faltaram muitas dicas.

Ricardo Marques da Silva Jr.
Rio de Janeiro, RJ

Preparem-se: daqui para a frente, vocês poderão apreciar nas páginas de VIDEOGAME **sempre um game de sucesso de outros sistemas que não os habituais da revista — inclusive games para os computadores PC. Quanto às dicas do Indiana Jones, você deve convir que seria necessária toda a revista para que todas as dicas pudessem ser publicadas. Além disso, o game perderia totalmente a graça, não é?**

CONTRA

Compro a revista desde o número 1 e acho que ela vem caindo de qualidade, especialmente a partir do número 17. A disposição das análises e as dicas ficaram uma bagunça. Além disso, vocês estão dando maior atenção aos games de 16 bits, enquanto que os de 8 bits ainda são maioria.

Marcelo de Souza e Silva
Rio de Janeiro, RJ

A FAVOR

Na edição 17 observei melhoras na capa e no conteúdo da revista. Parabéns! Continuem melhorando.

Felipe Lima Guimarães
Salvador, BA

Já li todas as revistas concorrentes, mas nenhuma se compara à categoria de **VIDEOGAME**. Boas ilustrações, dicas bem explicadas, novidades e até classificados. É uma revista completa que usa linguagem técnica perfeita.

Carolina da Silva Ribeiro
Rio de Janeiro, RJ

As opiniões estão democraticamente publicadas, como de costume. Continuem participando!

ERRAMOS

Na seção **Super NES** da edição 19, no jogo The Simpsons: Bart's Nightmare, página 32, o texto referente ao título Medidor de Vida não saiu impresso. Aí vai: "À medida que a vida de Bart vai se "esvaindo', o garoto vai mudando sua expressão e a cor também. Dá só uma espiada..."

Na seção **Master System**, edição 19, no jogo Air Rescue, página 41, a foto da legenda "O jogador tem a chance de selecionar as armas com as quais deseja lutar" deixou de ser publicada. Aqui está ela.



DAUMER DE GIULI

Finalmente, na seção **Especial PC**, edição 19, no jogo Space Ace, página 46, a seqüência de comandos da luta com Borf saiu errada. Aqui vai a correta:



★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

CLUBE SUPER MEGA NES **- O clube é especialista em dicas para jogos de Super Nintendo e Mega Drive. Para ficar sócio é só enviar Cr$ 4 mil para Avenida Danilo Galeazzi, 3.055, São José do Rio Preto, SP - CEP: 15051-000. Você recebe um jornalzinho em sua casa.**

NINTENDO GAME CLUB **- Quem curte os jogos Nintendo de 8 bits já pode se associar a mais este clube. Para isto, basta enviar nome e endereço completos, uma foto 3x4, a data de nascimento, três dicas de jogos Nintendo, a marca do seu console e um envelope selado para rua Celso Lara Barberis, 111, Interlagos, São Paulo, SP -CEP: 04793. A taxa para receber o jornal do clube é de Cr$ 1 mil mensais.**

MEGA GAMES **- A galera vai se dar bem com este clube, que promete um jornalzinho recheado de dicas, estratégias, recordes e concursos de games dos sistemas Master System, Mega Drive, Super Nintendo, Nintendo, Game Gear, Game Boy e Atari. Para se associar é só mandar seus dados pessoais e mais Cr$ 2 mil para rua Tacaeté 105, Cordeio, Recife, PE - CEP: 50721-730.**

CLUB GAMES E FERAS **- O clube para os gamemaníacos de todos os sistemas promete dicas e estratégias para os seus associados, que devem mandar Cr$ 5 mil para a Rua Brigadeiro Eduardo Gomes, 630, Cuiabá, MT - CEP: 78030. Os sócios do Club Games e Feras são todos cadastrados em computador e têm direito a receber um jornalzinho mensal. Telefone para contatos: (065) 322-3321.**

STAR NEW CLUB **-Este clube é especializado no sistema Master System. Para se tornar mais um sócio, mande nome e endereço completos, idade e sexo, para rua Ernani Ribeiro Gomes, 243, Madalena, Recife, PE - CEP: 50710. Para receber a revista do clube, mande ainda, mensalmente, um selo, uma dica e uma taxa de Cr$ 1,8 mil.**

STREET GAME'S **- Salvador está fundando mais um clube para os jogadores de Mega Drive, Master System e Nintendo. E para ficar sócio é só mandar Cr$ 2 mil e uma foto 3x4 para Rua das Margaridas 239, apto. 602, Pituba, Salvador, BA. Uma pequena taxa adicional será cobrada mensalmente para as despesas. Telefone para contatos: (071) 359-2710.**

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

COMPATÍVEL COM TODOS OS CONSOLES DO SISTEMA NINTENDO. OPERA COM CARTUCHOS DE 72 PINOS.

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

cce

GAME GENIE

Produzido na Zona Franca de Manaus

O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:



- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA



- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

TIRA TEIMA
C.P. 2377 CEP 01060-970

Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.



À VENDA NAS LOJAS: FONES:

- GALPÃO DOS ELETRÔNICOS 011-826 0022
- JOTÃO 011-228 6845
- MAGAZINE LUIZA 016-634 7512
- MESBLA 011-223 9166
- STILL 011-222 1407

pergunte aos feras

Mario Lemieux Hockey (Mega Drive)

Qual é o **password** para a última partida (final)?

Rafael Machado Rainho
Santos, SP

Aí vai o password, **Rafael: C7DGLDA4NJAE. Você joga a final com o Minesotta contra o Boston. OK?**

Y'S (Master System)

Para que serve o martelo (hammer)? Como encontrar o 5.º livro e progredir na Torre?

Luciano O. Monde
Sapiranga, RS

O martelo é usado na Torre dos Condenados. Lá há um gás subterrâneo em uma caverna que escapa devagar, e sua vida acaba antes de você conseguir passar por ela. Use o martelo para quebrar um dos pilares. O gás escapa inteiro e você passa tranqüilo. Para conseguir o quinto livro, você deve procurar um monstro em forma de olho que atira constantemente. Você deve acabar com ele, girando à sua volta para escapar dos tiros e acertando sempre. É moleza. E você consegue o quinto livro!

Star Flight (Mega Drive)

Pelo Amor de Deus, me ajudem! Como faço para reabastecer a minha nave? Depois de explorar alguns sistemas solares o combustível começa a acabar. O pior é que depois de explorar planetas ganho dinheiro, mas quando vou usá-lo aparece a mensagem "insuficient funds" O que eu faço para usar esse dinheiro?

Márcio Nunes de Souza
São Paulo, SP

Para reabastecer a sua nave, você deve explorar seu próprio combustível, em alguns planetas que contêm minério. Use seu sensor para descobrir. O combustível vem de um mineral chamado Endurium. A grana você só pode usar na estação espacial, mas somente depois de você sair dela uma vez e voltar.

Maniac Mansion (Nintendo)

Como faço para ligar as máquinas de flipper? Também não consigo encontrar o observatório. Onde fica?

Josenaldo Rocha
São Paulo, SP

Já consertei os fios do sótão, já abri o flipper "Meteore Mess" e depois que Dr. Fred joga, não consigo ligá-la, pois aparece a mensagem dizendo que ela já está ligada. Como faço para ver o high score?

Rodrigo Guedes Crês
Bauru, SP

A máquina de flipper está quebrada. Você deve consertá-la, usando as ferramentas na máquina (use tools). Para encontrar o observatório, vá até a sala da planta carnívora, dê uma lata de Pepsi para ela para poder passar e suba no alçapão que há no teto.

O placar da máquina dá os códigos para a porta do laboratório. Antes do Dr. Fred jogar, o código é formado pelos zeros do placar. Depois que o Dr. Fred joga, ela já está mesmo ligada. Para jogar, ponha uma moeda. Você encontra moedas no cofre ou no cofrinho do filho de Dr. Fred. Depois que você joga, é fácil ver o high score. Ele é o novo código do laboratório.

Simpsons (Mega Drive)

Como faço para apitar? Como faço para comprar 5 rockets e 1 cherry bomb? Como faço para dar o famoso trote no Moe?

Ivi Vieira Barleto
São Paulo, SP

Para apitar, você deve ficar embaixo da última janela da Springfield Retirement Home, selecionar o apito da sua lista de itens e usá-lo. Você deve ter comprado o apito no começo da fase, lógico. Para comprar qualquer item, você deve ter moedas — uma para cada item comprado — e entrar nas lojas do início da primeira fase (direcional para cima). Finalmente, para dar o trote no Moe basta subir no banquinho do telefone, selecionar uma moeda e usar. Satisfeito?

TMNT IV (Super Nintendo)

Gostaria que vocês me ensinassem a derrotar o último inimigo do game Teenage Mutant Ninja Turtles IV, do Super Nintendo, pois jogando no difícil é quase impossível passar por ele.

Alexandre Oliveira Braga
São Paulo, SP

A melhor maneira de acabar com ele, Alexandre, é com voadoras. Mas é preciso ficar esperto e ter muita paciência, pois é difícil mesmo. Quando ele estiver protegido por um escudo de raios, fique ligado: não encoste nele jamais. Quando a proteção sumir, é a hora de saltar e atacá-lo com a voadora. Assim você escapa do tiro dele e ainda o acerta. Acerte-o mais algumas vezes, pois ele ficará tonto com a primeira voadora. Fuja em seguida, pois ele volta a se proteger com o escudo de raios. Aí é só recomeçar a estratégia.

Super Volleyball (Mega Drive)

Como faço para dar os saques "raio" e "jornada nas estrelas" neste game para o Mega Drive?

Caio Eduardo de P. Orsolini
Piracicaba, SP

Para dar o saque raio, os comandos são os seguintes: aperte o botão B **e segure. Aperte, então, para baixo e** A **(o jogador posiciona a bola) e para cima e** A **(o jogador dá o saque). Para o jornada nas estrelas, aperte o** B **e segure. Aperte, então, para cima e** A **(para posicionar a bola) e para cima e** A **(para sacar). Treine, pois os movimentos devem ser precisos!**

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

SUPER PROMOÇÃO

SUPER NES MEGA DRIVE NINTENDO

DESPACHAMOS QUALQUER QUANTIDADE PARA TODO O BRASIL — VIA SEDEX

COBRIMOS QUALQUER OFERTA



CONSULTE PREÇOS PARA CONSOLES E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS.
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS.

MEGA DRIVE

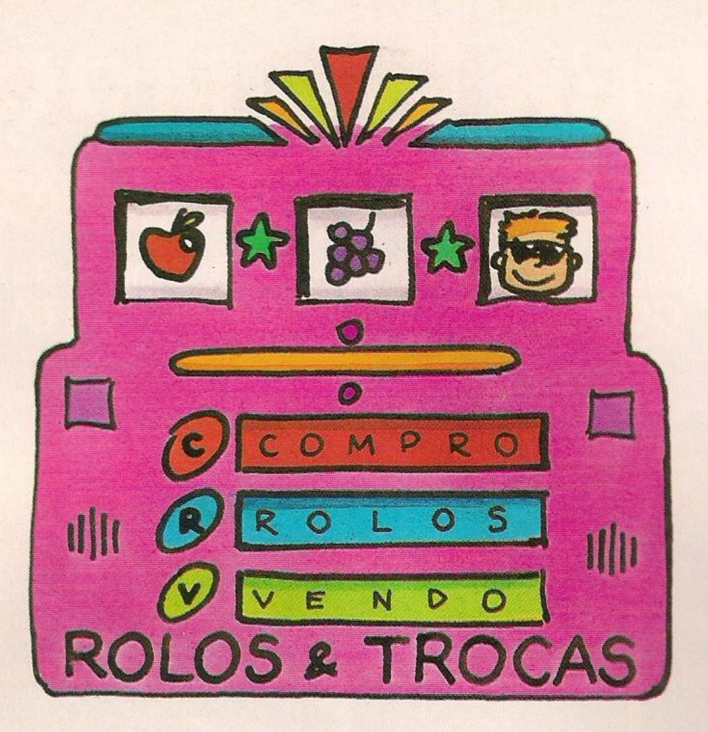
ALISIA DRAGON	US$ 17,90	SONIC	US$ 19,00
BARCELONA 92	17,90	STREET OF RAGE	18,00
BULLS X LAKERS	18,90	S.MÔNACO GP	18,00
CASTLE OF ILLUSION	18,00	SENNA'S GP	33,00
CHUCK ROCK	33,90	SIMPSONS	24,00
DESERT STRIKE	21,00	S.VOLLEYBALL	20,00
DEVIL CRASH	18,00	SPIDERMAN	20,00
DAVID ROBINSON'S	16,00	SPLATTER HOUSE	33,00
EARNEST EVANS	19,00	TURBO OUT RUN	25,00
EL VIENTO	20,50	TAZMANIA	22,00
FIGHTING MASTER	18,00	THE DUEL	34,00
F-22	19,00	TERMINATOR	40,00
GOLDEN AXE II	16,00	THE IMORTAL	40,00
JOE MONTANA II	32,00	THE REVENGE OF SHINOBI	16,00
JUJU	19,50	WORLD CUP 92	16,00
KABUKI	18,00	ALLIEN III	33,00
KID CHAMALEON	24,00	MICKMACK GLOBAL GLADIATORS	40,00
KRUSTY'S FUNHOUSE	30,00	GREENDOO	37,00
LAKERS X CELTICS	22,00	PREDATOR	45,00
NHL HOOKEY	24,00	WORLD TROPHY SOCCER	33,00
PIT FIGHTER	18,00	TENNIS JENNIFER CAPRIATTI	33,00
QUACK SHOT	18,00	SUPER MAN	40,00
ROAD RASH	23,00	SONIC II	50,00
ROLLING THUNDER II	22,00		

SUPER NES

ADDAMS FAMILY	US$ 73,00	S. BATTLETANK	US$ 72,00
ADVENTURE ISLAND	72,00	STREET FIGHTER II	85,00
BILL LAMBERS(Combat Basketball)	71,00	TOP GEAR	72,00
FINAL FIGHT	53,00	TURTLES IV	85,00
F-ZERO	71,00	ULTRAMAN	65,00
JOE E MAC	55,00	UN SQUADRON	69,00
POPULOUS	68,00	PRINCE OF PERSIA	85,00
PAPER BOY	65,00	HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00
RPM RACING	68,00	BARTS NIGHTMARE	85,00
RIVAL TURF	71,00	SUPER SOCCER CHAMP	78,00
SMASH TV	71,00	X-MAN	85,00
SUPER SOCCER	54,00	S.STAR WARS	85,00
S.GHOULS'N GHOSTS	65,00	KING OF THE MONSTERS	85,00
S. CONTRA III	57	DESERT STRIKE	85.00

NINTENDO

BARBIE	US$ 25,00	THE FLINTSTONES	20,90
BATMAN II	19,90	TINY TOON	19,90
BATTLETOADS	18,90	TOM E JERRY	20,00
CAPITÃO AMÉRICA	24,00	YO NOID	22,00
FAMÍLIA ADDAMS	20,90	S. CONTRA	22,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	23,00	SIMPSONS II	20,90
MÁRIO III	22,00	DOUBLE DRAGON III	24,00
MEGA MAN IV	19,90	ROBIN HOOD	24,00
NINJA GAIDEN III	18,90	PEQUENA SEREIA	25,00
TARTARUGA NINJA III	20,90	STREET FIGHTER II	33,00
TERMINATOR II	20,90		



C **Bit System** - padrão americano por um preço razoável. Rodrigo Ohashi. Rua Ibiraci, casa 28, Cangaíba, SP - CEP: 01337.

V **Top Game** - pouco tempo de uso, com um cartucho e dois controles. Vendo também pistola Laser Gun com dois cartuchos. Marcos Paulo Lopes de Mendonça. Rua Salvador de Mendonça, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20261. Fone: (021) 283- 2858.

C **Super Nintendo** - Os interessados em vender este console favor telefonar para (069) 221-6242 ou 221-6740 entre às 20h e 24h e tratar com Juliano Rocha. Avenida Presidente Dutra 3.546 - CEP: 78.900, Porto Velho, RO.

R **Micro computador** - MSX 1.1, troco por um Mega Drive e mais Cr$ 250 mil. Tratar com Frank Rene Oliveira Lages. Rua Peixoto Gomide, 297, apto 21, São Paulo, SP - CEP: 01409.

V **Console** - Phantom System, com um adaptador e um cartucho. Alvaro Martins Ricardo. Rua Cataldo Amodei, 72, São Paulo, SP - CEP: 03365.

R **Ghostbusters** - do Phantom System. Vendo ou troco pelo cartucho Super Mario Bros 2, ou Battletoads ou Dr. Mario. Gabriel Gutierrez Miyamoto. Rua Luiz Goes, 1902, apto. 82, Mirandópolis, São Paulo, SP - CEP: 04043000. Fone: (011) 579-8267.

C **Mega Drive** - em bom estado e sem cartuchos. Tratar com Rafael Galli dos Santos. Rua Rio de Janeiro, 1845, Andradina, SP - CEP: 16900. Fone: (0187) 22-1433.

V **Mega Drive** - japonês transcodificado, com seis jogos, quatro cartuchos e dois controles. João Paulo Setti Aguiar. Rua Amazonas, 1376, Campo Grande, MS -CEP: 79010-060. Fone: (067) 624-5710.

R **Mega Drive** - novo, na caixa, transcodificado. Acompanham um cartucho com dois jogos e dois controles. Aceito trocar por Super Nintendo. Bruno Vilas Boas. Rua Vaz Muniz, 623, São Paulo, SP - CEP: 02337. Fone: (011) 203-6383.

V **Master System II** - com uma pistola, dois controles, um rapid fire, os cartuchos Kenseiden, Jogos de Verão, Black Belt e Choplifter e ainda uma mini bolsa impermeável para transporte de cartuchos e um Globo Game da Grow. Tudo isto por US$ 250. Alexandre Pedro da Silva. Rua Padre Samuel Fritz, 10, São Paulo, SP - CEP: 05569-150.

V **Nintendo americano** - não transcodificado, com uma pistola, 2 controles e 9 cartuchos: Super Mario Bros. 1, Simpsons I, Mendel's Palace, Tetris, The Immortal, Journey to Silius, Milon's Secret Castle, Iron Sword e Back to The Future II e III. Tudo por 170 dólares. Fone (011) 853-5132.

V **Nintendo** - novo, na caixa e com garantia. Acompanham ainda dois joysticks turbo, com saída para fone de ouvido e volume. Preço: US$ 120. Adriano Akutsu. Rua das Canjeranas, 290, São Paulo, SP. Fone: (011) 276-2885.

R **Dactar** - troco em ótimo estado e com 11 cartuchos e mais um pogobol, por um Master System I ou II, sem cartucho e sem controle. Fabio Souza Sande. 4a. travessa do Saboeiro, 79E, Salvador, BA - CEP: 41100. Fone: (071) 231-8487.

V **Mini Games** da série Master (Double Dragon e Thunder Blade). Tratar com Allan Luchezi. Fone: (011) 231-2487, no período da tarde.

R **Mega Drive** - transcodificado com dois cartuchos e um VG 9000 com quatro cartuchos, troco por Super Nintendo transcodificado. Leonardo Fukushima. Rua Lourenço Nunes, 77, Jardim das Oliveiras, São Paulo, SP - CEP: 04401. Fone: (011) 562-0107.

V **Pense Bem** - uma bicicleta e um mini-game usados. Massilon de O. Astarita Jr. Rua Terra Boa, 377, Pinhais, PR - CEP 83340. Fone: (041) 267-1438.

R **Troco** - o cartucho Dynamite Duke do Mega Drive, por qualquer outro do meu interesse. Pedro Conde Rocha Campello. SHIS QI 28, conjunto 2, casa 6, Lago Sul, Brasília, DF - CEP: 71665-220. Fone: (061) 367-1129.

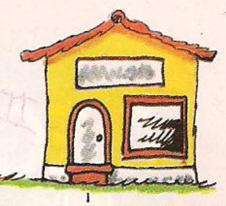
V **Phantom System** - com pistola, acompanhado dos cartuchos Hoggans Alley e Contra. Tratar com Jorge Luiz ou Carlos Eduardo de Lemos. Rua Coração de Maria, 72, apto. 705, bloco 2, Meier, RJ - CEP:20775-050. Fone: (021) 201-4031.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP - CEP: 04015-040. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.



STORE GAME





PROMOÇÃO ATÉ 17/07

SUPER NES

BABY.................... CR$10.990,000
COMPLETO
C/ STREET FIGHTER II E CONTROLE TURBO............ CR$14.990,000
ADAPTADOR SN/SF CR$ 690,000
CONTROLE TURBO CR$ 2.300,000

TRANSCODIFICAÇÃO PARA **SUPER NES E MEGADRIVE** EM 2 HS. E COM 1 ANO DE GARANTIA............... CR$ 790,000

CARTUCHOS PARA SUPERNES E SUPER FAMICOM

CR$ 1.660,000	CR$ 1.990,000	CR$ 2.290,000	CR$ 2.990,000
DARIUS TWIN	AMAZING TENIS	ALIENS VS PREDADOR	AXELAY
FATAL FURY	CHESTER CHESTAH	BATMAN RETURN	BULL VS BLAZER
HARLEY'S HUMONGOUS	F1 - AGURI SUZUKI	CONTRA III	F-1 NIGEL MANSEL
PAPA LÉGUAS	FINAL FIGHT I	DESERT STRIKE	FINAL FIGHT II
ROBOCOP III	HOME ALONE II	FINAL FIGHT GUY	GEORGE FOREMAN'S
SONIC BLAST MAN	POWER ATHLETE	JAMES BOND JR.	MYSTICAL NINJA
THE MYSTICAL QUEST	RIVAL TURF	NHLPA HOCKEY	OUT OF THIS WORLD
THE SIMPSON	RUSHING BEAT	PRINCE OF PERSIA	STREET FIGHTER 2.1/2
TINYTOON	SUPER BASKETBALL	STREET FIGHTER II	TAZ MANIA
TURTLES IV	SUPER DOUBLE DRAGON	SUPER MARIO WORLD	VOLLEY II
UNIVERSAL SOLDIER	TOP GEAR	SUPER SOCCER CHAMP	2 EM 1 BATM+F.FIGHT G.
X-MEN	TOM & JERRY	SUPER STAR WARS	4 EM 1 MARIO+TOP GEAR

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX
Rua Clélia, 1.357 - Lapa - São Paulo - SP - CEP: 05042-000
Fones: (011) 864-1044 - 875-7457

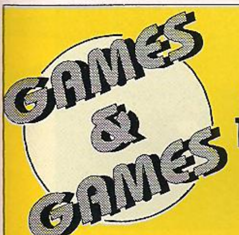


Para consertar seu

NINTENDO
SUPER NINTENDO
GAME BOY
PHANTOM
NEO GEO
GAME GEAR
MEGA DRIVE
SEGA GENESIS
MASTER SISTEM
AUTORIZADO
DYNACOM

Assistência Técnica especializada em videogames, acessórios e adaptadores
Transcodificações (2 anos de garantia)
Atendemos todo o Brasil

TECNOFAX
Comércio e Assistência Técnica Ltda
R. Sta Ifigênia,295 - 1º/Cj.114/115
CEP 01207-000 - São Paulo - SP
Tel.:(011)222-1471 Fone/Fax:(011)222-9083
Autorizada TECNOFAX
Games e Games - São Paulo - SP
R.: Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742



CONSERTOS
COMPRA E VENDA
TROCA E LOCAÇÃO
DE APARELHOS
E CARTUCHOS

Transcodificação SUPER NES e MEGA DRIVE US$ 6
Desconto especial p/ atacadistas
R. Guarani, 283 - SP (Próx Est. Tiradentes)
Telefone:(011) 227-3742



TUDO EM VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS
Preços especiais para atacado
ENVIAMOS VIA SEDEX
R. Greenfeld, 259 - Ipiranga
TELEFONE/FAX: (011) 272-4143

PREPARE-SE PARA AS
FÉRIAS
NA



VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS
FITAS * CONSOLES, JOYSTICKS * FONTES ADAPTADORES * CABOS, TRANSCODERS * CAPAS

ATARI
Master System

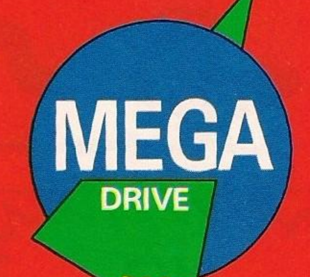




SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

R. Sta. Ifigênia, 568 - CEP 01207
Fone: (011) 223-7577 - Fax: (011) 220-8216

ALIEN³



ESTRATÉGIA



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Acclaim
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	8

A tenente Ripley está em maus lençóis! Ela acaba de descobrir que sua cápsula espacial caiu no planeta-prisão Fiorina-161. Ripley tem agora de destruir os aliens e salvar os prisioneiros, antes que os inimigos os alcancem. VIDEOGAME **mostra aqui a estratégia completa deste game.**



Radar

Ripley tem ao seu lado um importante aliado, o radar. Ele ajuda a tenente a localizar os aliens (pontos azuis) e os prisioneiros (pontos rosa) durante o game.

FASE 1

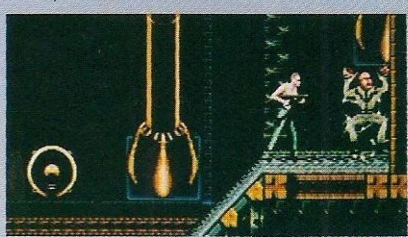
Porta



Há dois jeitos de abrir estas portas: usando uma granada ou posicionando-se em frente as caixas de comando (foto) com direcional para cima. Use a granada somente quando houver um alien do outro lado.

Prisioneiro

Quando chegar nesta plataforma, fique ligado para detonar com o alien que está logo em frente. Assim que acabar com ele, pule para salvar mais um prisioneiro.

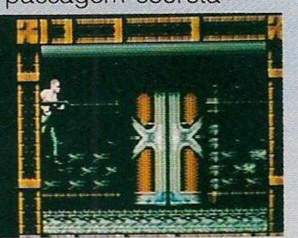




Passagem Secreta ▶▶▶▶ FASE 2

Logo no início da fase, Ripley pode encontrar uma passagem secreta andando para o lado esquerdo da tela. Aqui você acha munição para a metralhadora e para o lança-chamas.

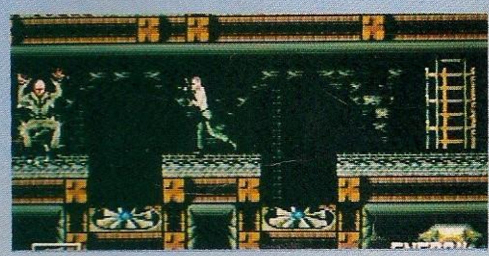




FASE 3

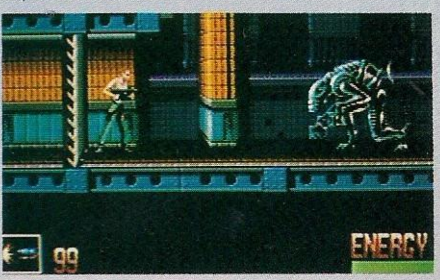
Prisioneiros

Comece a terceira fase salvando os prisioneiros que estão na parte de baixo da tela (2). Suba pelo mesmo caminho e vá até o último andar da fase - ao ar livre.



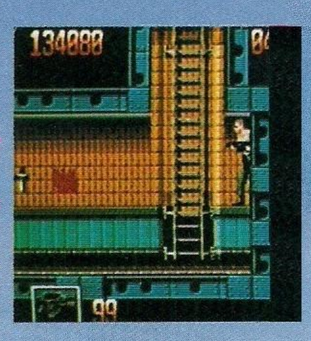
Inimigo

Chegou a hora de enfrentar a Alien-Rainha. É muito fácil acabar com ela: fique no canto da tela soltando mísseis sem parar. Cada vez que acertar a inimiga, você escutará um som de explosão. Continue até liquidá-la de vez.



FASE 4

Passagem Secreta



Entrando aqui, Ripley encontra uma porção de itens. Vale a pena conferir!

Plataforma



Ripley encontra um prisioneiro "escondido" bem aqui, subindo por esta plataforma.

FASE 5

Labirinto

A quinta fase é um labirinto. Aí vai o caminho para você sair dele: pegue o elevador que está no canto direito e desça dois andares. Desça mais um andar através da escada. Com o elevador, desça mais um andar. O resto é fácil ...



FASE 6





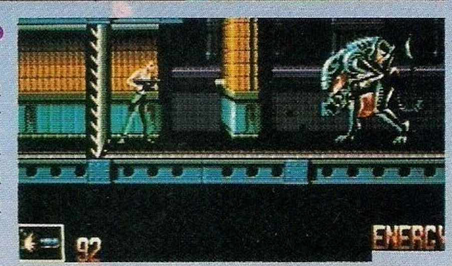





Passagens Secretas

Dá sua uma olhada nestas passagens secretas no último andar da parte de baixo da fase.

Inimigo



Outra Alien-Rainha ataca. Use a mesma estratégia para acabar com ela: fique no canto da tela soltando mísseis e ela não resistirá por muito tempo. Mas não esqueça de pular os tiros adversários.

FASE 7 ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ Prisioneiros

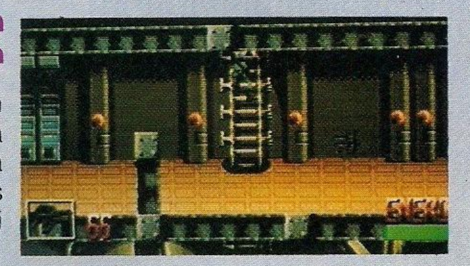
Há somente um prisioneiro no lado esquerdo da fase. Ele está no último andar de baixo. O restante dos prisioneiros estão todos do lado direito abaixo do elevador.



FASE 8

Passagem Secreta

Mais uma passagem secreta espera por Ripley. Suba para apanhar os itens secretos aqui escondidos.

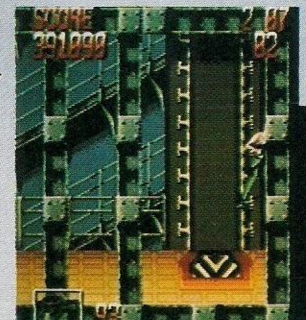


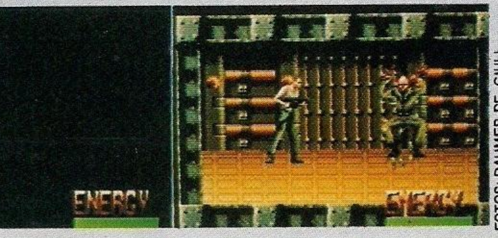
FASE 9 ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ Prisioneiro

Elevador

Descendo o elevador da foto, Ripley encontra mais um prisioneiro. Não continue o jogo sem ele.

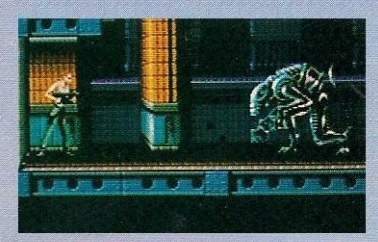
Há um prisioneiro escondido na passagem secreta da foto. Entre para salvá-lo.











FASE 10

Túnel

Entre no túnel somente quando você já tiver salvo quatro prisioneiros nesta fase.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

FASE 12

Inimigo

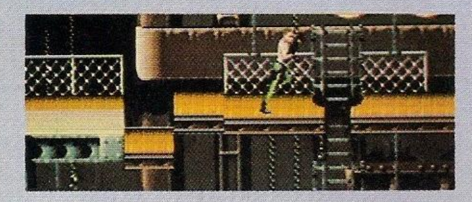
Outra Alien-Rainha ataca Ripley. Fique no local da foto atirando toda vez que a monstra aparecer. Não esqueça de pegar os itens depois de derrotá-la.



FASE 13

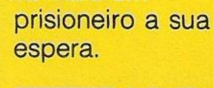
Plataformas

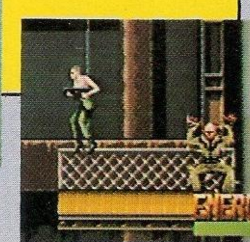
Cuidado com as plataformas falsas, porque elas caem. Para se proteger o melhor é andar pulando. Reconhecer as plataformas falsas é muito fácil: elas não têm corrimão.



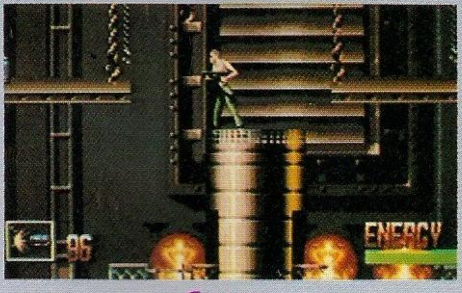
SE LIGA

Quando estiver no local da foto, jogue-se com o direcional acionado para direita. Aqui há mais um prisioneiro a sua espera.





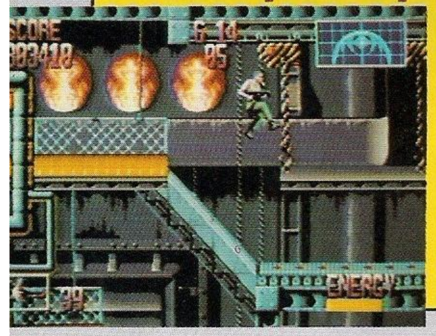
FASE 14



Canos

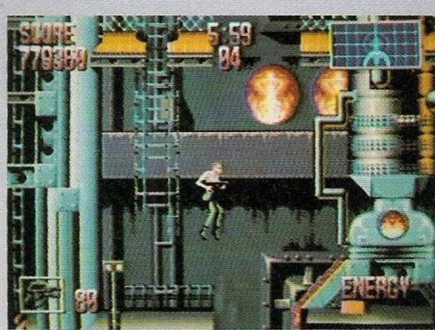
Ripley pode ficar em cima das bordas dos canos. Use esta tática para salvar mais um prisioneiro.

Fique esperto



Para resgatar o segundo prisioneiro dos sete desta fase, salte para esta plataforma. Ele está mais à direita, e você pode vê-lo no radar.

FASE 15



Elevador escondido

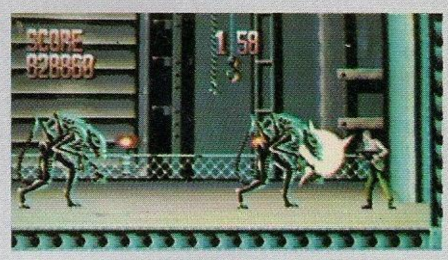
Aqui, Ripley pode cair com o direcional virado para a esquerda para atingir a plataforma inferior. Com esse elevador você pode voltar aos andares de cima, caso tenha esquecido algum prisioneiro por lá.

Saída

A saída desta fase está no canto inferior esquerdo da fase. É fácil encontrar. Desça sempre.



Inimigo final



Agora é a hora do mano a mano com os Aliens. São dois. Para acabar com eles, vá até o local da foto e fique ligado: quando o Alien aparecer, ele vai pular e soltar bombas. Salte junto com ele: as bombas explodem embaixo de você. E, quando Ripley cair, é só ficar atirando. Ele foge, saltando e atirando bombas novamente. Aí, salte para escapar junto com ele e espere um novo ataque. Repita isso até acabar com mais uma ameaça que vem do espaço!



SEGREDO SONIC 2

O porco-espinho mais rápido do mundo está prestes a perder o título. É que na nova versão do game Sonic The Hedgehog nosso espinhudo amigo ganha um companheiro: Tails, uma raposa ainda mais rápida do que ele. Juntos, os dois prometem arrumar muita confusão, a mais de dois mil km por hora, para acabar com a festa do Dr. Ivo Robotnik. E, como de costume, VIDEOGAME foi atrás de um cartucho protótipo para que você saiba, antes do lançamento, como vai ser este sensacional game. Confira!





Espinhos e molas ajudam a compor o cenário desta segunda aventura de Sonic,...

...onde os loopings ainda são uma constante.

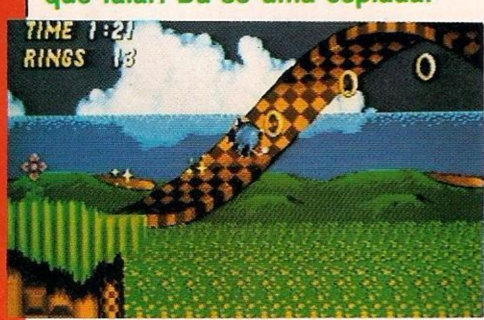


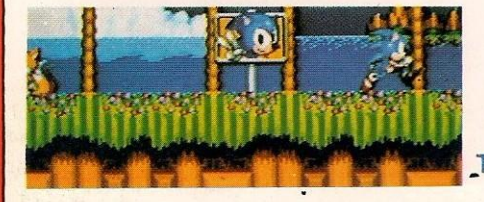
TAILS

Sonic ganha um companheiro nesta segunda aventura: a raposa Tails, que ajuda o porco-espinho a liquidar com os inimigos. O Tails é ainda mais rápido que Sonic.



O looping em parafuso vai dar o que falar! Dá só uma espiada.

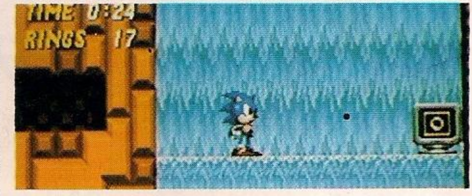




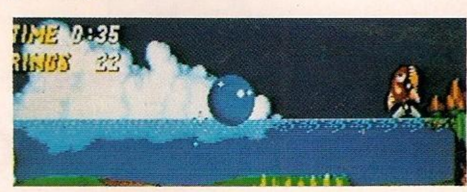
A placa indicando o final da fase continua a mesma.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

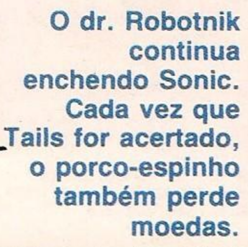
Green Hill Zone-Stage 2



Olha aí! Aqui também tem passagem secreta e vida escondida.



Sonic deve procurar a invencibilidade para passar mais facilmente pelos perigos.

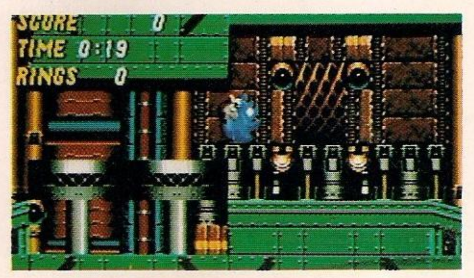




O dr. Robotnik continua enchendo Sonic. Cada vez que Tails for acertado, o porco-espinho também perde moedas.

Metropole Zone

Fique esperto porque Sonic muitas vezes corre o risco de acabar esmagado pelas prensas.





A lava aqui vai dar trabalho! Seja manhoso para não acabar queimado.



Sonic pode usar a rosca como um elevador para alcançar a plataforma do alto.



Falta de Ar

Cuidado porque Sonic não resiste por muito tempo embaixo d'água e corre o risco de acabar afogado.



Será que você vai poder jogar Sonic 2 em dupla? Afinal, a galera aqui da **VIDEOGAME** conseguiu, com um pequeno truque. A tela se divide, e o jogador 1 controla Sonic, e o jogador 2 controla Tails, a raposinha. Mas vale lembrar: o cartucho fornecido à **VIDEOGAME** era um protótipo, e na versão definitiva — que ainda não foi lançada — não sabemos se isso será possível. Tomara que sim!



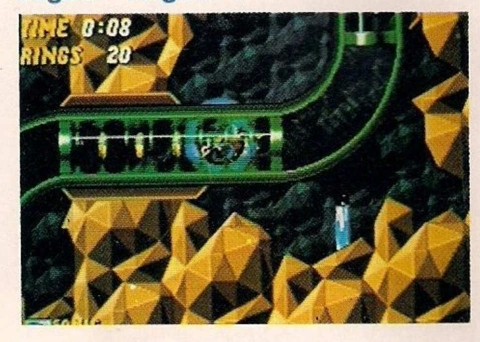


RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Sega
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	?
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

Hidden Palace Zone

Nesta fase Sonic tem de entrar nas tubulações para seguir "viagem".



E dá só uma espiada! O porco espinho encontra mais uma vida.



Quando Sonic achar este escudo, ele não corre mais o perigo de perder suas moedas.



Dust Hill Zone

Esta fase está lotada de espinhos e armadilhas. As coisas aqui não vão ser fáceis.



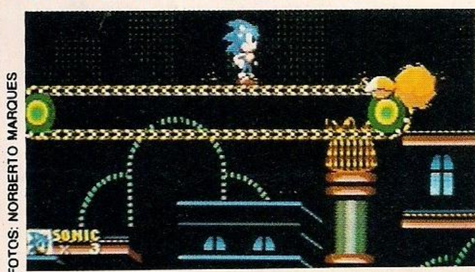
Oil Ocean Zone

Muito cuidado para não cair no óleo. Muitas vezes o perigo está próximo.



Casino Night Zone

Dá só um "look" nestas esteiras rolantes que Sonic vai ter de encarar no casino. É mole?



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Greendog

MEGA DRIVE



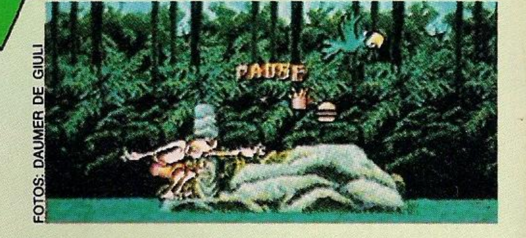
RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	
MEMÓRIA:	
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	4
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	6

O super surfista Greendog está se dando muito mal desde que uma corrente apareceu no seu pescoço. Para livrar-se do amuleto, o garoto tem agora de encontrar seis pedaços de um tesouro que está espalhado em seis ilhas diferentes. Saque só alguns truques para ajudar o super surfista a sair desta ''bad trip'.

Greendog é um surfista muito simpático, que está viajando na onda do reggae. Toda sua movimentação é feita através de passos desta dança. Sua arma é um freesbie — um disco que vai e volta — e Greendog prova que é um excelente esportista, arrasando no skate, na prancha e nos patins. Enquanto não conseguir se livrar da corrente, o surfista vai assustar muita gente. Por enquanto o negócio é ir pedalando o super pedalcóptero.

1 Totens

Atirando freesbies nos totens, Greendog ganha itens que aumentam sua pontuação e energia.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

2 Pássaro

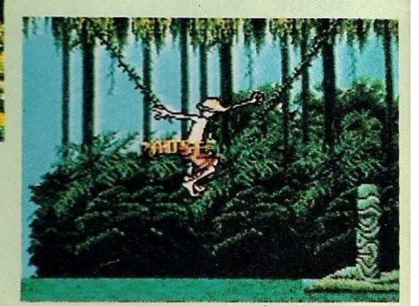
Na hora de descer a cachoeira, o surfista tem de ser esperto e se pendurar (botão de pulo) no pássaro. A carona o levará até a parte de baixo.





3 Cipós

Agarrando-se nos cipós, Greendog consegue atravessar o rio sem ser pego pelas piranhas e sem perder energia.



Itens

O surfista pode acumular no máximo quatro itens.



Moedas

tiros teleguiados por tempo determinado



Relógio

paralisa o tempo

Guarda-chuva

invencibilidade temporária

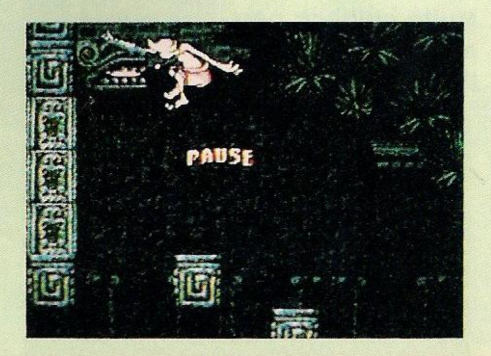
DICA!

Atirando nesta estátua Greendog ganha um Continue



4 Estátua

O segredo é atirar dentro da boca das estátuas para conseguir abrir as passagens. Só assim o surfista pode continuar.



5 Pontos

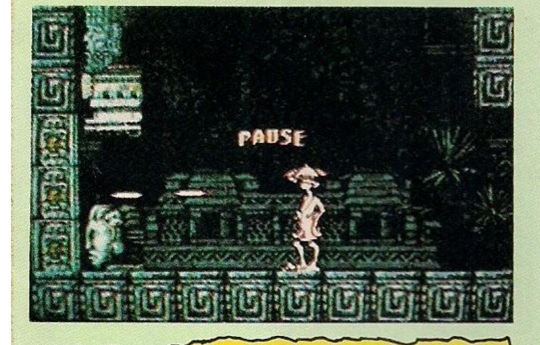
Agora o surfista pode acumular vários pontos. Para isso é só pisar na quarta mola e subir até a plataforma de cima. Atire nas estátuas e vários pontos surgirão.





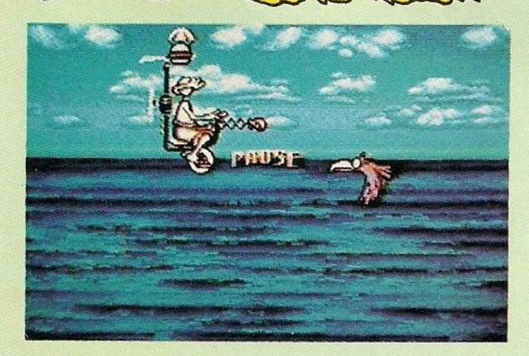
Totem Gigante

Liqüidar este totem gigante requer uma manha toda especial: use o item da moeda e o do guarda-chuva. Assim o freesbie agirá sozinho enquanto você espera invencível.



FASE DE BÔNUS

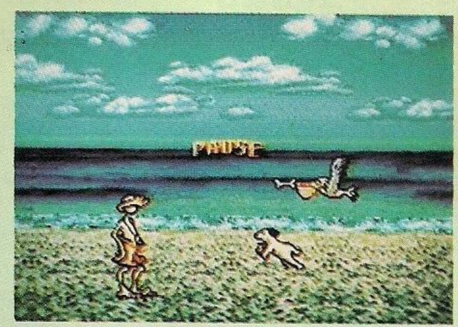
Greendog e seu pedalcóptero estão juntos novamente e agora o surfista pode acumular mais pontos. É só ele ir apanhando as guloseimas e escapar dos pássaros e piranhas. Em caso de necessidade use a super luva de box para se defender dos inimigos.





7 Cachorrinho

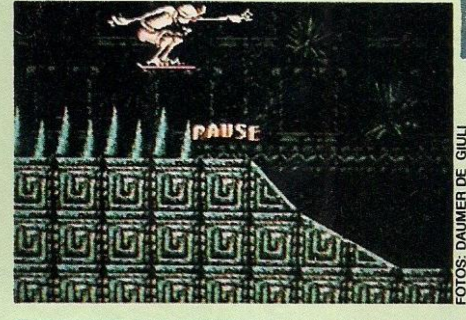
Na segunda fase, Greendog ganha um companheiro: o cachorrinho. Só que muitas vezes ele vai acabar atrapalhando o surfista. É que o animalzinho é guloso e adora comer os itens que o surfista consegue. O melhor é deixar o cachorrinho se distrair com o osso. Dá só uma espiada!





Skate

Aqui Greendog ganha o skate pela primeira vez. Com ele o surfista consegue saltar buracos e espinhos.

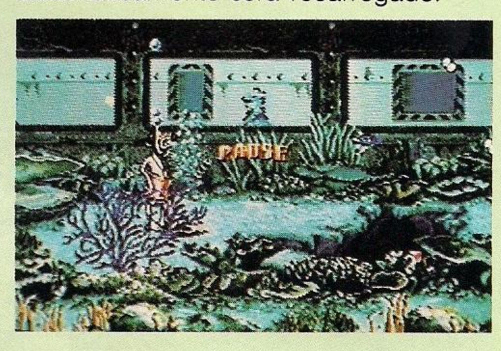


FOTOS: DAUMER DE GIULI



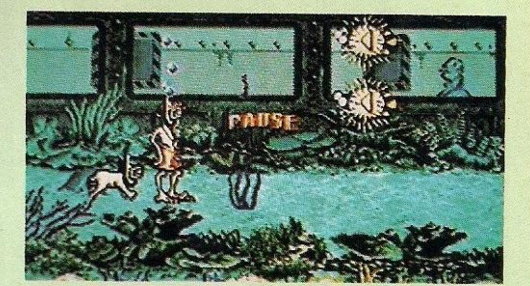
Oxigênio

Quando estiver embaixo d'água, Greendog tem de pegar oxigênio para não acabar afogado. Passe sobre as conchas amarelas e o oxigênio automaticamente será recarregado.



10 Cano

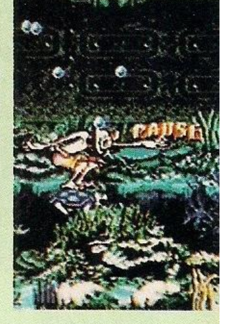
Muito cuidado com os canos. Se o surfista bobear acaba sendo sugado por eles e voltando para o começo da fase. Espere as plantinhas pararem de subir e passe rapidamente.

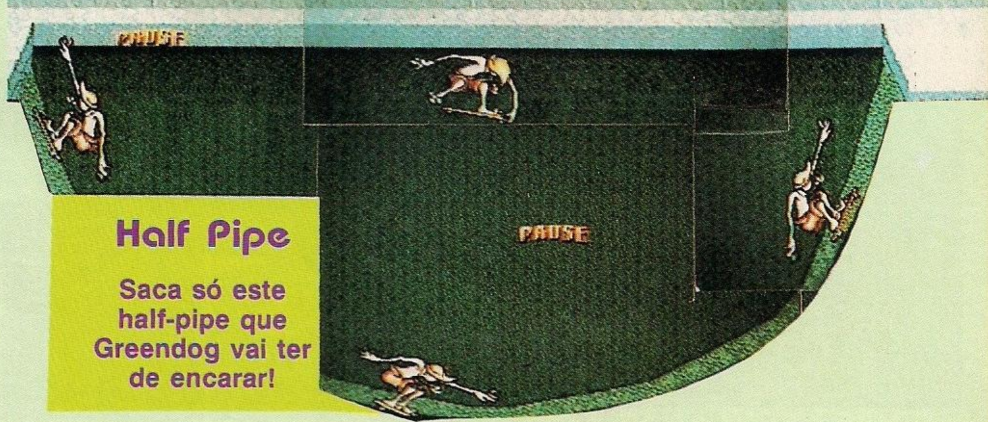




Abismo

Greendog pode contar com a ajuda da tartaruga para pular o abismo. Mas fique ligado e preste atenção no pé do surfista para não cair.





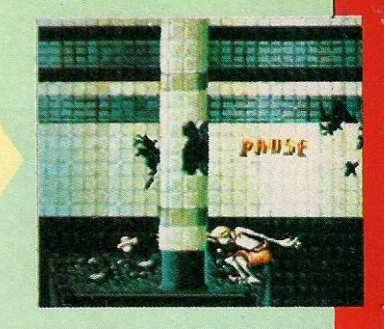
Half Pipe

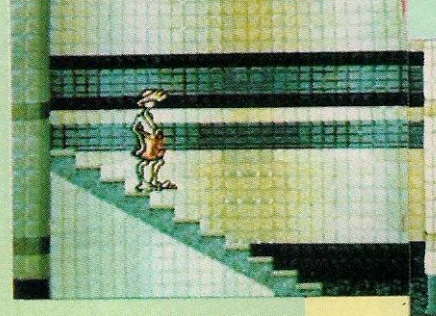
Saca só este half-pipe que Greendog vai ter de encarar!

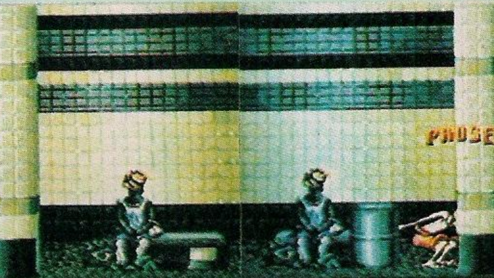


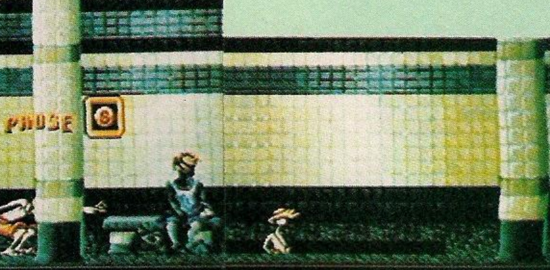
Vida

Greendog também pode conseguir uma vida extra. Para isso, é só atirar na coluna quando chegar à parte dos cipós.









Metrô

Atirando no segundo poste do metrô, o surfista ganha uma moeda de tiros teleguiados.



12 Mola Maldita



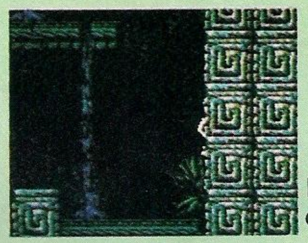
Cuidado com as molas: caso o surfista pule em cima de uma delas enquanto estiver com o skate, ele será lançado para trás, podendo cair nos espinhos.



13 Lanças

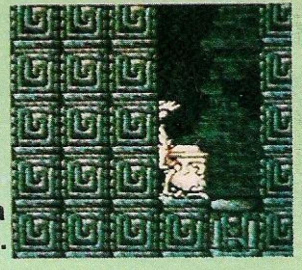
Fique muito esperto com as lanças que despencam do alto da tela e com os canibais que atiram bumerangues. Uma boa opção é usar o relógio.





14 Passagem Secreta

Aqui se esconde uma passagem secreta (5-2). Passando por ela o surfista consegue mais um Continue.





15 Água

O segredo nesta fase é nunca deixar a água cobrir a cabeça do surfista. Caso isto aconteça, o garoto se afoga.







16 Esqueleto

Assim que encontrar o esqueleto, acione a moeda e o surfista não terá com o que se preocupar.





17 Patina

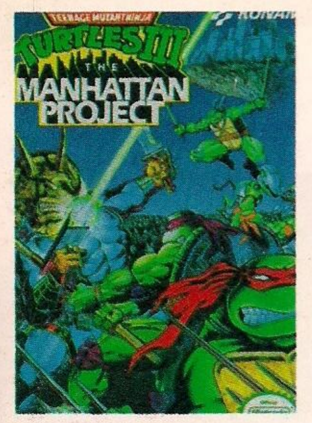
Agora com os patins, Greendog terá de radicalizar para conseguir pular os espinhos.

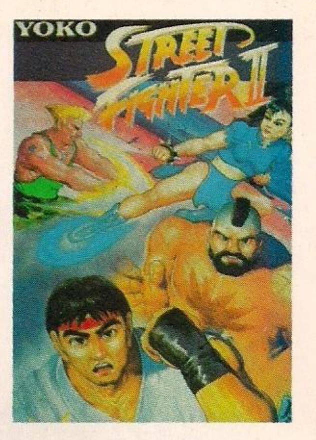




FOTOS: DAUMER DE GIULI





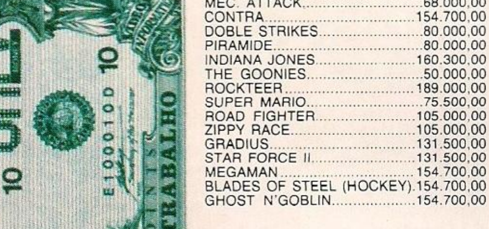


Seu pedido é uma ordem

NINTENDO

STREET FIGHTER II	CONSULTE
THE FLINTSTONES	243.100,00
TARTARUGA NINJA III	223.652,00
WACK RACES	221.000,00
BATMAN II	243.984,00
CAPITÃO PLANETA	232.050,00
TINY TOON	162.656,00
ROCK MAN IV	221.000,00
TOM & JERRY	201.110,00
F-1 HERO II	243.940,00
CAPITÃO AMÉRICA	162.656,00
TICO & TECO	162.500,00
SIMPSONS II	243.980,00
BATLETOADS	177.900,00
JACKCHAN	123.760,00
SUPER MARIO III	223.652,00
BATMAN	123.760,00
TARTARUGA NINJA II	159.341,00
CASTLEVANIA KID	155.000,00
GUN DECK	123.760,00
MEGAMAN III	154.700,00
THUNDERKAGE	68.000,00
DOUBLE DRAGON III	150.900,00
YO! NOID	188.800,00
ROBOCOP II	150.900,00





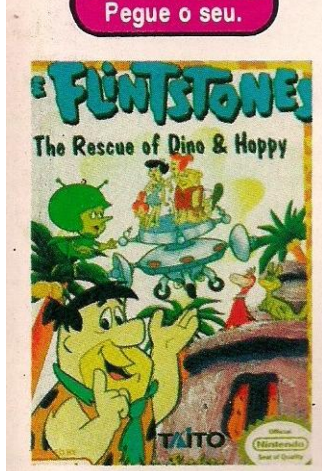
MEC. ATTACK	68.000,00
CONTRA	154.700,00
DOBLE STRIKES	80.000,00
PIRAMIDE	80.000,00
INDIANA JONES	160.300,00
THE GOONIES	50.000,00
ROCKTEER	189.000,00
SUPER MARIO	75.500,00
ROAD FIGHTER	105.000,00
ZIPPY RACE	105.000,00
GRADIUS	131.500,00
STAR FORCE II	131.500,00
MEGAMAN	154.700,00
BLADES OF STEEL (HOCKEY)	154.700,00
GHOST N'GOBLIN	154.700,00

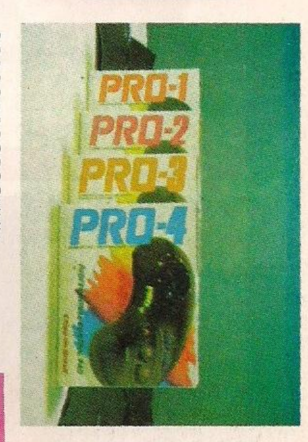
GAMES E ACESSÓRIOS

JOYSTICK PRO - I	60.500,00
JOYSTICK PRO - II	157.300,00
JOYSTICK PRO - III	99.500,00
JOYSTICK PRO - IV	105.000,00
JOYSTICK TRAUBER MEGA	96.500,00
FONTE GAME GEAR DYNALF	92.000,00
FONTE MEGA DRIVE DYNALF	79.000,00
FONTE SUPERFAMICON DYNALF	79.000,00
FONTE MASTER DYNALF	110.000,00
FONTE PHANTON DYNALF	105.000,00
FONTE GAME BOY DYNALF	40.000,00
FONTE HI-TOP GAME DYNALF	77.000,00
TRANSCODER GAME	CONSULTE
HI-TOP GAME TURBO	CONSULTE
DACTAR	CONSULTE

Extra Bônus o Bônus que valoriza todo dia. Pegue o seu.

Remetemos p/ todo Brasil Via Sedex





VALIDADE
28.11.92

Rua Santa Ifigênia, 44 - CEP: 01207 - SP/SP - DISK GAME CATV -
TEL.: (011) 229-5877 - FAX: 223-7075

Revista

DUAS RODAS

Onde você encontra toda a emoção que só as motocicletas permitem.

Testes completos, Aventuras, Serviços, Curiosidades, Técnica, Competições. E muito mais...



MEGA DRIVE

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 9
JOGADORES: 2

DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

O maldoso dr. Stark acaba de raptar sua namorada. E como se isso já não fosse o bastante, o cientista transforma você em um gigantesco gorila. Agora, para salvar sua amada, você terá de enfrentar florestas e oceanos recheados de criaturas horripilantes. Dá só uma espiadinha!

GANGORRA

Alcançar a plataforma que está no alto é bico: basta pular na gangorra e Toki ganha impulso.

ITENS

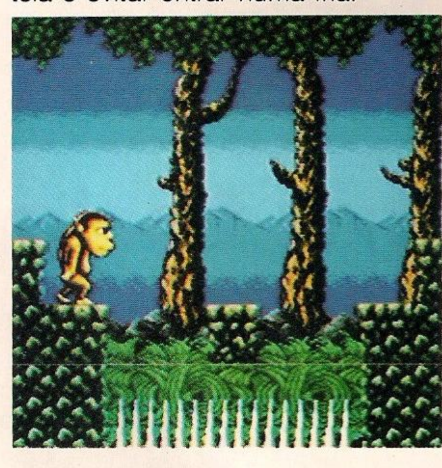
Pegando os itens, Toki ganha novas armas, mais potentes, para detonar com os inimigos.

ESPINHOS

Os cones de espinhos vão insistir em tentar pegá-lo de surpresa. Para escapar, encoste na parede, acione o direcional na diagonal superior e atire até destruí-lo.

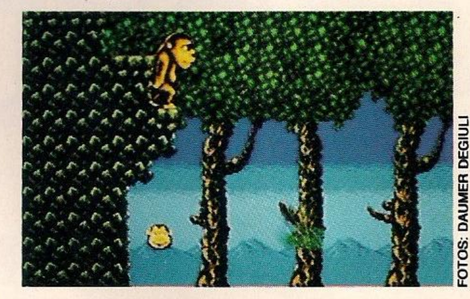
VISÃO

Apertando o direcional para baixo, você poderá ver o que se esconde na parte de baixo da tela e evitar entrar numa fria.



VIDA

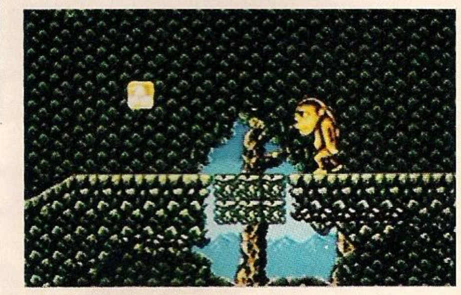
Um pouco antes de terminar a primeira fase, fique esperto para pegar a vida que se esconde bem aqui.

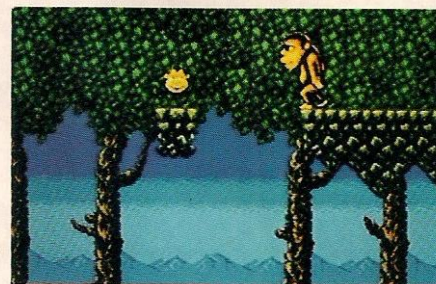


FOTOS: DAUMER DEGIULI

PLATAFORMA

Seja rápido para passar por esta plataforma: ela se desmancha conforme o gorila vai passando.







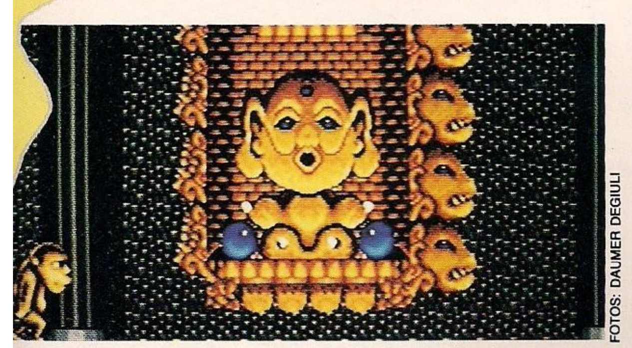
VIDA

Mais uma vida espera por você. Mas fique bem esperto para não passar batido.

PLATAFORMA MÓVEL

Apanhe a plataforma móvel para passar pelo abismo em segurança.

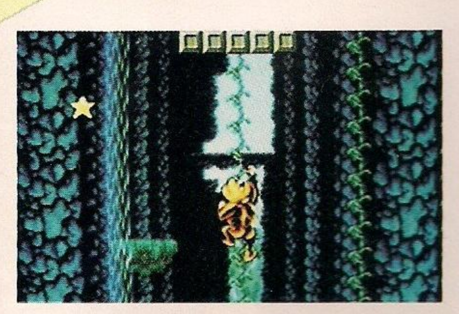




FOTOS: DAUMER DEGIULI



INIMIGO Chegou a hora de enfrentar o primeiro inimigo deste game. Acerte todas as carinhas de um lado, passe embaixo do bloco e acerte as carinhas que estão do outro lado. Bico!



ESTRELA A estrela da foto garante ao gorila invencibilidade temporária.

TÊNIS Pegando o tênis que está no início da segunda fase, Toki consegue saltar mais alto. Mas o tênis é temporário: seja rápido.



RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: LucasArts
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 15
JOGADORES: 1

DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	8

Em uma galáxia distante, o Império domina quase todos os planetas. O período é de guerra civil e os espiões rebeldes infiltraram-se no Império e copiaram os planos da Estrela da Morte - a última arma do Império, que tem o poder de destruir todo um planeta. A princesa Leia, espiã dos rebeldes e a única a conhecer estes planos, armazenou-os no robô R2-D2. Mas ela é capturada durante um ataque inimigo. Os robôs R2-D2 e C-3PO conseguem escapar em uma nave de fuga. Luke Skywalker, um dos habitantes do planeta onde cai a nave de fuga, acaba envolvendo-se nesta luta. Ele tem agora de encontrar o R2-D2 e destruir a Estrela da Morte. Boa sorte e que a força esteja com você!

Fase 1 - Dune Sea

Cobras

Fique ligado quando surgir um buraco na areia. De dentro dele vai sair uma enorme cobra. Atire até liquidá-la.



FOTOS NORBERTO MARQUES

Inimigo- Sarlacc Pit Monster

Acabar com Sarlacc é moleza! Fique no canto direito da tela atirando sem parar. Não se incomode com os ataques inimigos. Seus disparos tiram muito mais energia de Sarlacc. Não se preocupe: assim que você passar de fase sua energia é automaticamente recarregada.

Fase 2



O robô R2-D2 acaba de ser capturado pelos Jawas e Luke precisa encontrá-lo. Para isso, Luke conta com um super corpo-nave, em uma fase tridimensional chocante!



Jawas

Luke tem de destruir 12 Jawas durante esta fase. Fique o mais longe que puder dos inimigos e tiro neles!

Fase 3 - Outside Sandcrawler

Canhões

Assim que chegar ao topo do Sandcrawler dispare nos canhões e Luke encontrará o final da fase.



SNES

Fase 4 Inside Sandcrawler

Lagarto

Assim que o lagarto aparecer, atire sem parar na frente dele. Quando o monstro for liqüidado Luke será recompensado com um coração de energia.

Inimigo - Lava Beast Jawenko

O monstro da lava vai dar trabalho. A manha para acabar com ele é ficar no lado esquerdo da plataforma da foto. Toda vez que Jawenko atirar, não conseguirá derrubar Luke na lava. Dê um passo pra frente para se posicionar novamente e nunca deixe de atirar.

Fase 5 - Land of the Sand People

O robô R2-D2 acaba de ser resgatado. E dentro dele a princesa Leia grava uma mensagem para Obi-Wan Kenobi. Ela pede ajuda. Luke agora tem de levar a mensagem até Obi-Wan.

FOTOS NORBERTO MARQUES

Ponte

Luke precisa correr para atravessar a ponte que vai se destruindo conforme o herói passa.



Fase 6
Land of the Banthas



Luke encontra Obi-Wan Kenobi e o robô lhe passa a mensagem de Leia. A princesa lhe conta que todas as informações sobre a Estrela da Morte estão armazenadas na memória da unidade R2. Agora Luke e Obi-Wan têm de arrumar uma nave para salvar a princesa.



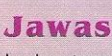


Mutant Womprat

Use mais uma vez a espada de luz para destruir este monstro mutante e Luke não terá problemas. Cuidado com suas patas dianteiras que tentam alcançar o herói. Fique no local da foto e Luke estará seguro.

Fase 7

Luke, Obi-Wan e os dois robôs estão a procura da nave. Novamente eles devem usar o fantástico carro-nave, como na segunda fase. Lembra?



Jawas

Luke tem agora de destruir 20 Jawas para conseguir alcançar o bar Mos Eisley, onde poderá encontrar uma nave.

Fase 8 - A Caminho do Mos Eisley



FOTOS NORBERTO MARQUES

Luke tem de enfrentar muitos perigos. Além dos Jawas, o herói precisa lutar contra os soldados do Império.

Soldados

Atire nos soldados até detonar com eles. Abaixe para não ser atingido.

Fase 9 - Cantina Fight

Luke ganha um novo aliado: Chewbacca. Agora você pode escolher com qual dos dois deseja lutar. Prefira Chewbacca. Ele é mais resistente.

Inimigo
Kalhar Boss Monster



Kalhar é o inimigo desta fase. Destrua-o ficando no canto esquerdo da tela e atirando sem parar. Mas cuidado: o monstro consegue esticar seu pescoço e a pata para tentar detonar com Chewbacca.



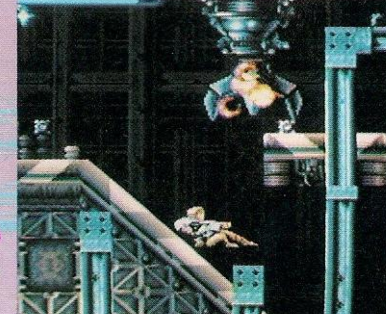
Fase 10 - Escape From Mos Eisley

Han Solo é o comandante da nave Millennium Falcom. É ele quem levará Luke à Estrela da Morte. Mas antes você tem de ir até a Doca Espacial para pegar a nave.



Maintenance Drolo

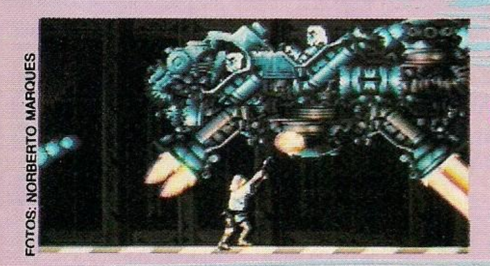
Atire para o alto sem parar e será muito fácil livrar-se deste inimigo tipo disco voador.



Garras

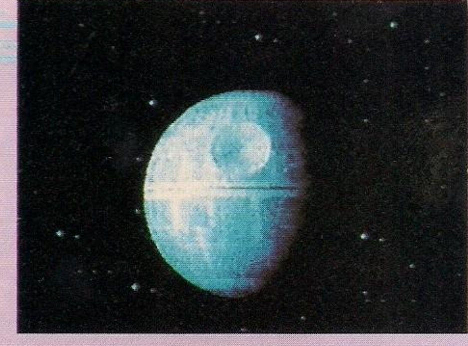
Desça escorregando para que as garras não peguem Luke.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



Hover Combat Carrier

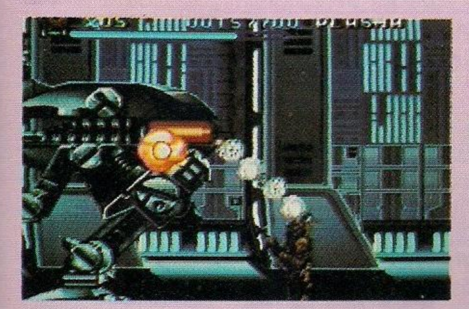
Atire primeiro no meio do monstro e depois detone com as laterais. Agora é só continuar atirando para o alto até derrotá-lo de vez.



Fase 11 - Death Star

Hangar Bay

Os heróis já estão a bordo da nave Millennium Falcom. Assim que eles se aproximam da Estrela da Morte um poderoso raio os puxa para dentro dela.



Imperial Defense Droid

Este enorme robô é o adversário da fase. Toda vez que ele pular, passe embaixo dele e atire por trás. Manha!

Fase 12 - Rescue of The Princess

Detentor Guard Boss

Mais um inimigo. Destrua Detentor atirando na bola vermelha toda vez que ela aparecer. Mas cuidado com os raios que surgem junto com ela.



Fase 13 - Tractor Beam Core

A princesa Leia está salva. Agora todos amigos precisam escapar com os planos da Estrela da Morte.





Tractor Beam Power Level

Fique embaixo do raio trator, que puxa as naves para dentro da Estrela da Morte, atirando sem parar e você conseguirá destruí-lo sem problemas.

Fase 14

Os heróis finalmente conseguem fugir para a base onde estão os rebeldes.





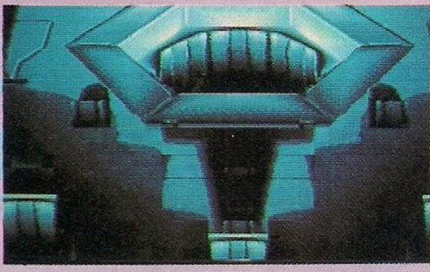
Torres

Os amigos têm agora de destruir 20 torres e 20 naves para chegar até a Estrela da Morte.

Fase 15

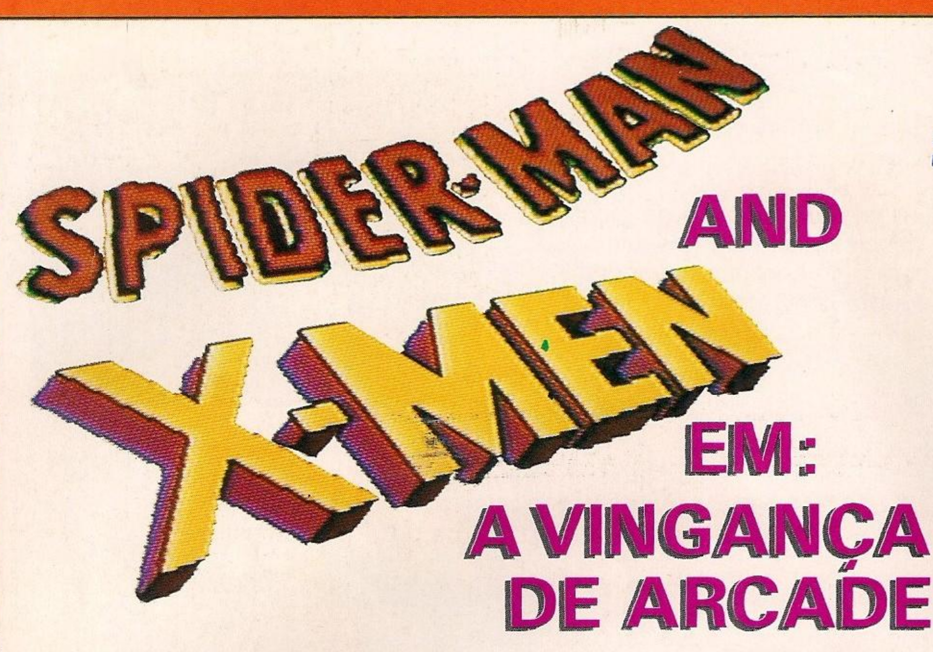
Canal

Destrua o máximo de naves que você conseguir para chegar ao centro da Estrela da Morte.



Sirene

Finalmente chegou a hora de detonar com a Estrela da Morte. Assim que a sirene começar a tocar não esqueça de soltar o míssel (R). Caso contrário você volta para o início da fase. Que a força esteja com você!





RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	LJN
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	12
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	9
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

SPIDER-MAN

NOME VERDADEIRO - PETER PARKER

OCUPAÇÃO

- FOTÓGRAFO FREE-LANCER

GRUPO A QUE PERTENCE

- NENHUM

HABILIDADES SOBREHUMANAS

-SUPERFORÇA, REFLEXOS E EQUILÍBRIO AGUÇADOS. PODE SE AGARRAR A PAREDES, ESCALANDO PRÉDIOS, E POSSUI UMA RAJADA MORTAL DE TEIA. POSSUI TAMBÉM UM SENTIDO DE ARANHA, QUE PRESSENTE O PERIGO. AGE EM DUAS FASES DESTE GAME.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

WOLVERINE

NOME VERDADEIRO - LOGAN

OCUPAÇÃO

- AVENTUREIRO

GRUPO A QUE PERTENCE

- X-MEN

HABILIDADES SOBREHUMANAS

- POSSUI O FATOR DE CURA, QUE REGENERA QUAISQUER DANOS, FERIMENTOS OU DOENÇAS QUE ATAQUEM WOLVERINE. SEU ESQUELETO É CONSTITUÍDO DE ADAMANTIUM, UM METAL INQUEBRÁBVEL E DURO "PRA DEDÉU". POSSUI TAMBÉM GARRAS DE ADAMANTIUM — UMA ARMA MORTAL.

A HISTÓRIA

E AGORA, ARANHA? A VIDA DOS X-MEN DEPENDE DA SUA HABILIDADE. SUA PRIMEIRA MISSÃO SERÁ PARTIR EM BUSCA DO ESCONDERIJO DO ARQUI-INIMIGO ARCADE, UM VILÃO QUE PROGRAMA JOGOS MORTAIS E QUE SONHA EM TER OS X-MEN COMO PERSONAGENS DE SEUS JOGOS. SEJA RÁPIDO, POIS MUITAS SURPRESAS O ESPERAM.











CYCLOPS

NOME VERDADEIRO - SCOTT "FINO" SUMMERS
OCUPAÇÃO - AVENTUREIRO
GRUPO A QUE PERTENCE - X-MEN
HABILIDADES SOBREHUMANAS
- SEUS OLHOS PODEM PROJETAR UM SUPER RAIO DESTRUIDOR. COM O USO DE UMA MÁSCARA DE RUBI, ESTE RAIO SE TRANSFORMA EM UM POTENTE LASER.



STORM





NOME VERDADEIRO
- ORORO MUNROE
OCUPAÇÃO - AVENTUREIRA
GRUPO A QUE PERTENCE - X-MEN
HABILIDADES SOBREHUMANAS
- STORM TEM TOTAL CONTROLE SOBRE AS MANIFESTAÇÕES DO TEMPO. ELA PODE CRIAR À SUA VOLTA TEMPESTADES DE RAIOS OU PEQUENOS TUFÕES, ATACANDO ASSIM SEUS INIMIGOS



GAMBIT

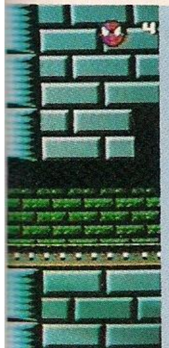
NOME VERDADEIRO - REMY BEAUDREAUX
OCUPAÇÃO - AVENTUREIRO
GRUPO A QUE PERTENCE
- X-MEN (EX-MEMBRO DO SINDICATO DOS LADRÕES)
HABILIDADES SOBREHUMANAS
- TEM O PODER DE ENERGIZAR OBJETOS, CARREGANDO-OS COM ENERGIA TELECINÉTICA E ARREMESSANDO-OS CONTRA SEUS INIMIGOS. DEPOIS DE ATIRADOS, OS OBJETOS EXPLODEM. USA COMO ARMA CARTAS DE BARALHO ENERGIZADAS.











A PRIMEIRA MISSÃO DE SPIDEY (O APELIDO DE NOSSO HERÓI) SERÁ ENCONTRAR A ENTRADA DO ESCONDERIJO DO MALÍGNO ARCADE. ESCALE OS PRÉDIOS UTILIZANDO O PARAPEITO DAS JANELAS E NÃO DEIXE DE USAR OS PODERES DA SUA TEIA.

NO INTERIOR DO ESCONDERIJO...

ANTES DE ENCONTRAR SEUS AMIGOS, SPIDEY TERÁ DE DESATIVAR AS BOMBAS DEIXADAS POR ARCADE. SPIDEY DEVE ENCONTRAR AS BOMBAS QUE ESTIVEREM PRESTES A EXPLODIR. ELAS ESTARÃO ACESAS.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



SPIDEY FINALMENTE ENCONTRA SEUS AMIGOS...

PRESO TAMBÉM DENTRO DO GAME, SPIDEY TEM DE DERROTAR, ASSIM COMO CADA UM DOS X-MEN, DUAS FASES TERRÍVEIS. VOCÊ AGORA ESCOLHE A ORDEM E O HERÓI QUE DESEJA AJUDAR PRIMEIRO. FIQUE ESPERTO, POIS CADA UM DELES POSSUI UM PODER DIFERENTE. USAR BEM ESSES PODERES SIGNIFICA A VITÓRIA!

X-MEN! O QUE ACONTECEU?

A GENTE SE FERROU!! CAÍMOS EM UM GAME!!

WELCOME ONE AND WELCOME ALL.

VEIO SALVAR SEUS AMIGOS, ARANHA?

VOCÊ SERÁ UM BÔNUS LEGAL DE GANHAR!

SPIDEY

AGORA, SPIDER-MAN NÃO PASSA DE UM BÔNUS QUE O VILÃO QUER GANHAR. PARA NÃO VIRAR PONTOS EXTRAS, USE E ABUSE DOS SEUS TIROS DE TEIA. FIQUE LIGADO NOS SALTOS E NOS ROBÔS QUE ATACAM NO MEIO DE UMA ESCALADA.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

SCORE 33740

AQUI NÃO SOU ATACADO, E POSSO ESPERAR MEU FATOR DE CURA AGIR!

WOLVERINE

ESTA É UMA FASE BEM DOIDA. WOLVERINE DEVE LUTAR CONTRA PEÕES DE XADREZ, CARTAS DE BARALHO MALUCAS E MUITOS OUTROS INIMIGOS. MAS, UMA BOA ARMA DO HERÓI É SEU FATOR DE CURA. É SÓ FICAR PARADO QUE A ENERGIA VAI ENCHENDO! FIQUE LIGADO TAMBÉM NAS SERRAS QUE APARECEM DE SURPRESA. O MELHOR É SEGUIR DEVAGAR.

CYCLOPS

CYCLOPS COMEÇA LUTANDO DENTRO DE UMA MINA. CUIDADO COM OS INIMIGOS QUE APARECEM DE SURPRESA À MEDIDA QUE A TELA SE DESLOCA. NÃO HESITE EM DISPARAR SEU PODEROSO LASER PARA DETONAR TODOS ELES.



STORM

STORM TEM UMA FASE SOB A ÁGUA. UM DOS MUITOS PROBLEMAS SÃO OS RAIOS — ENCOSTAR NELES SIGNIFICA A MORTE. MAS SERÁ PRECISO TAMBÉM FICAR LIGADO NO OXIGÊNIO. NÃO FIQUE EMBAÇANDO EMBAIXO D'AGUA!

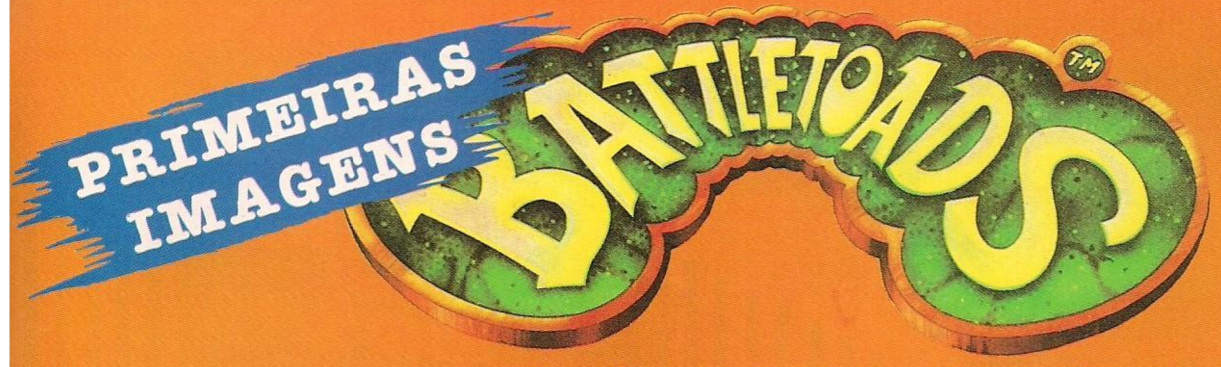


GAMBIT

É A VEZ DO EX-LADRÃO, AGORA UM DOS MAIORES ALIADOS DO COMBATE AO CRIME. GAMBIT ESTÁ EM UMA FASE PARECIDA COM A FASE DE WOLVERINE. A REGRA É A MESMA: INIMIGOS BEM DOIDÕES ATACAM POR TODOS OS LADOS. FIQUE ATENTO TAMBÉM AOS SALTOS. A QUEDA SIGNIFICA MORTE!



SE VOCÊ CHEGOU ATÉ AQUI, MUITO BEM. MAS A AVENTURA DE SPIDER-MAN E SEUS AMIGOS AINDA NÃO TERMINOU. E, PARA DAR UM GAME OVER NO DETESTÁVEL ARCADE, VOCÊ TERÁ DE USAR MUITOS SUPERPODERES E, PRINCIPALMENTE, ASTÚCIA E HABILIDADE. AGORA, O PRÓXIMO CAPÍTULO É COM VOCÊ...

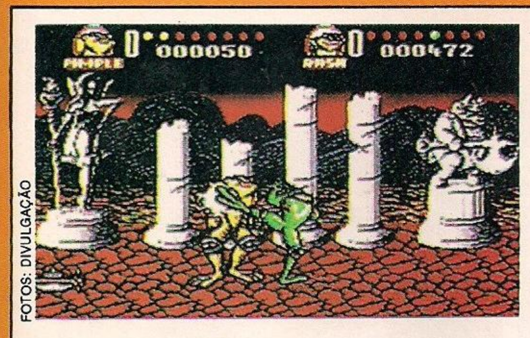




RAIO-X

TIPO: Luta
FABRICANTE: Tradewest
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Não fornecidas
JOGADORES: 2

Saca só quem está pintando na telinha do Super NES! Isso mesmo, são os bravos sapos guerreiros Pimple e Rash, os inseparáveis anfíbios. E é bom já ficar ligado, pois o game vai ficar demais. Pelo menos é o que o pessoal da VIDEOGAME **achou ao analisar uma versão protótipo, com as três primeiras fases do cartucho. Conheça agora os principais detalhes deste fantástico game, e o que mudou em relação à versão de 8 bits!**



FOTOS: DIVULGAÇÃO

1.ª FASE

Já de cara, dá para ver a diferença. A noção de profundidade é bem maior, e este é um detalhe fundamental, já que os sapos se movimentam em todas as direções na tela e não apenas para a esquerda e direita. Os sapos podem pegar armas do chão, como o machado.

Na versão para o Nintendo, a movimentação também é tridimensional, mas não é tão perfeita, e o cenário acaba confundindo um pouco o jogador. Os sapos podem pegar um bastão como arma.

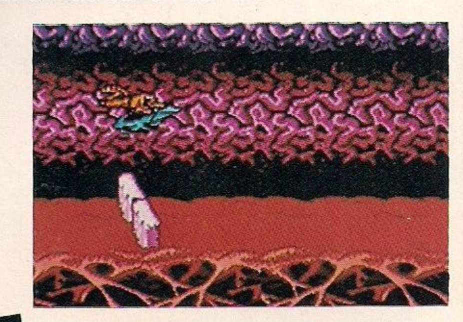


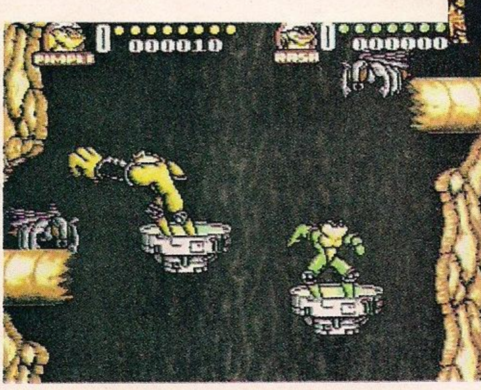
2.ª FASE

Aqui da para perceber que os sapos ficaram bem mais sofisticados e evoluiram bastante tecnologicamente. Na versão de 8 bits, eles descem pelo tunel pendurados em uma corda, e os inimigos aparecem rompendo a parede para atacar.

Na versão para o Super NES, a descida é muito mais emocionante. Os sapos se equilibram em uma espécie de disco voador individual, e a habilidade no controle deste disco é fundamental. Os inimigos são bem mais impressionantes e aparecem de estranhas cavernas. Brrrrr!







Além das gigantescas víboras, moscas mecânicas também atacarão. Para se defender, vale tudo: o supersoco é apenas um dos muitos golpes que nossos amigos podem usar.

Mas tem muito mais. Na versão de 8 bits, os sapos contam com poderosas motos voadoras, pranchas de surf a jato e outras máquinas para tentar derrotar Dark Queen e atingir seu objetivo. E, com certeza, engenhocas futuristas também vão pintar para a versão do Super NES. E, para saber o que vem por aí, é só esperar mais um pouquinho. Aguenta, coração!



O Policial cibernético de Detroit volta a atacar, desta vez no seu Nintendo de 8 bits. O game está demais: as fases são completamente diferentes da versão em 16 bits (para o Super Nintendo), e muito emocionantes. Robocop conta com novas armas e até com engenhos voadores para combater os criminosos — aliás, muitos criminosos. Como você já deve ter desconfiado, eles tomaram conta de Detroit e estão em toda a parte: janelas, becos e até mesmo traiçoeiramente entrincheirados atrás de caixotes e latas de lixo. O objetivo é claro: destruir o computador central na torre da OCP, a organização criminosa. Boa sorte!

TIROS

Robocop conta com três tiros diferentes para detonar os inimigos. Ele começa com tiros simples.


metralhadora


tiros triplos

FOTOS: DAUMER DEGIULI

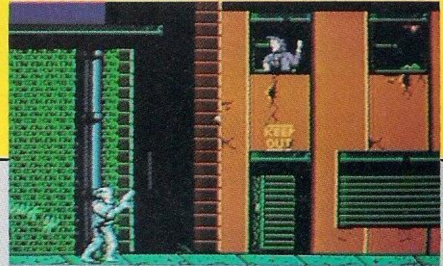


RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	5
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9

REPARANDO DANOS

Entre uma fase e outra, você pode consertar os estragos em seu corpo cibernético. Tudo vai depender de quantos itens "P" você conseguiu na primeira fase. Aí, é só percorrer seu corpo com a seta e ir reparando as partes mais atingidas. Legal, né?





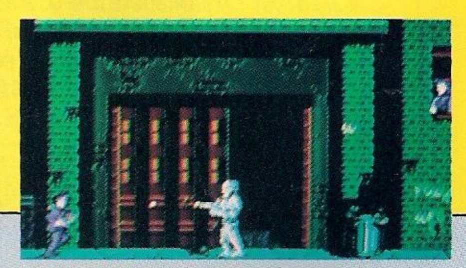
JANELAS

Os inimigos estão em toda a parte. Tome cuidado com as janelas. Para acertar os inimigos, atire na diagonal, tomando cuidado para não ser atingido pela granada.



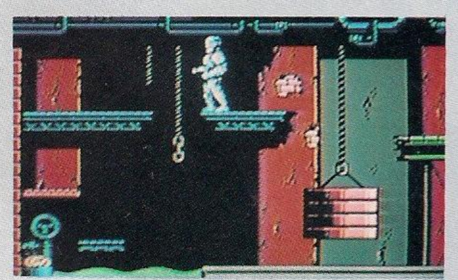
UNIDADE REPARADORA

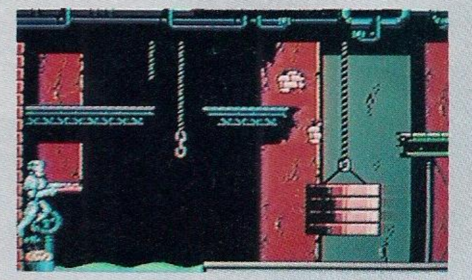
Para pegar esta unidade reparadora, tome cuidado: ande apenas até o primeiro degrau dos caixotes para não tirá-la da tela. Salte e, já na plataforma superior, é só pegá-la.



INIMIGOS

Aqui termina a primeira fase. Os inimigos atacam de todos os cantos e até das janelas. Você deve acabar com todos, atirando rapidamente para os dois lados. Use a habilidade e agache-se para escapar dos tiros inimigos.

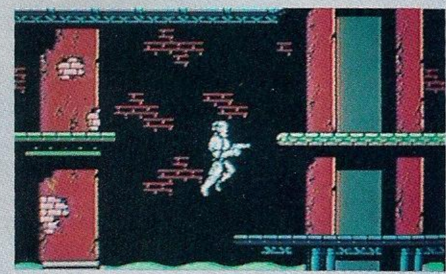




ARMA

Para pegar este item de arma e ganhar três tiros, cuidado para não puxar a tela de novo. Deste local, basta andar em direção ao ácido. Não salte...

...Robocop cai na plataforma intermediária. Salte rápido para a arma para que a plataforma não caia e você possa voltar

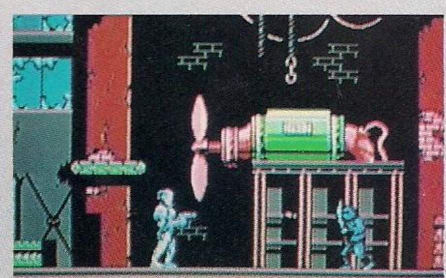


ÁCIDO

Muito cuidado para saltar os abismos sobre o ácido. Não se esqueça que Robocop é pesado. Salte bem na pontinha da plataforma.

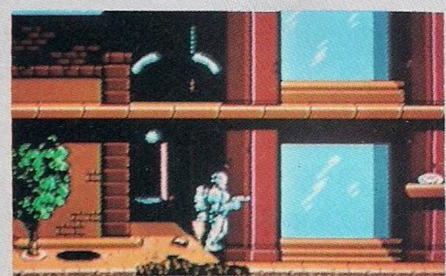
ROBÔ NINJA I

Para acabar com este robô ninja, acerte-o sempre que puder. Quando ele se aproximar de você, continue atirando. Salte-o para não ser atingido e repita a operação. O melhor lugar para esperar o robô é sob as plataformas.



ROBÔ NINJA II

Agora é pra valer! Este é o inimigo da segunda fase. Para transformá-lo em um monte de lata, basta repetir a estratégia do primeiro robô ninja. Não se preocupe com a hélice: ela é inofensiva.



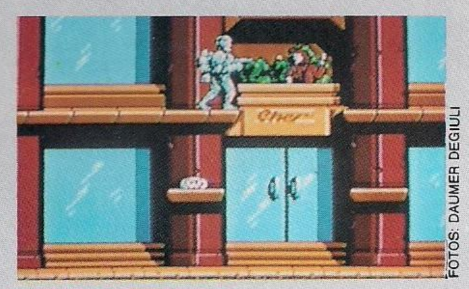
JATO PROPULSOR

Nesta fase, o herói ganha um super jatinho propulsor. Os inimigos vão ficar morrendo de inveja... Use-o para atingir armas nas plataformas mais altas ou até mesmo para passar por buracos.



COMBUSTÍVEL

É, mas a brincadeira acaba logo. A menos que você fique ligado nos itens de combustível. Não deixe de pegá-los.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

JARDINEIRA

Os inimigos não estão para brincadeira mesmo. Eles se escondem até mesmo nas jardineiras dos prédios de Detroit. Fique esperto!

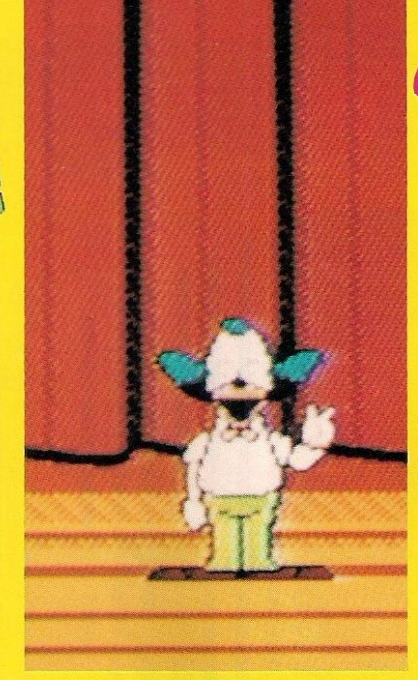
KRUSTY'S FUN HOUSE



RAIO-X

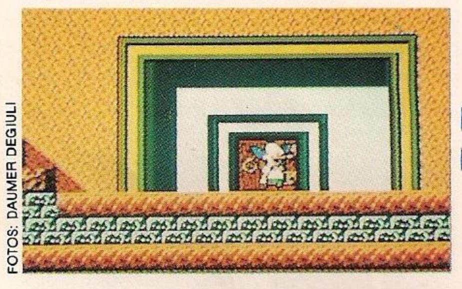
TIPO: Estratégia
FABRICANTE: Acclaim
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 9



Socorro! O grito é de Krusty, o palhaço da turma dos Simpsons. É que a sua casa maluca, normalmente usada para divertir a garotada, está infestada de ratos. E Krusty quer se livrar deles. Ele instalou armadilhas em cada uma das portas dos cinco andares de sua casa, e a família Simpson é que comanda estas armadilhas. Só que os ratos são muito espertos e não querem cair na cilada por nada. Seu objetivo é, então, atrair os visitantes indesejáveis pàra o seu triste fim. Capriche na estratégia!

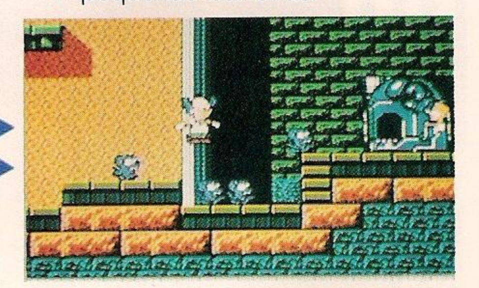
Seu primeiro passo será entrar em uma porta — você pode escolher qualquer uma, mas deve passar por todas — para exterminar os ratos.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

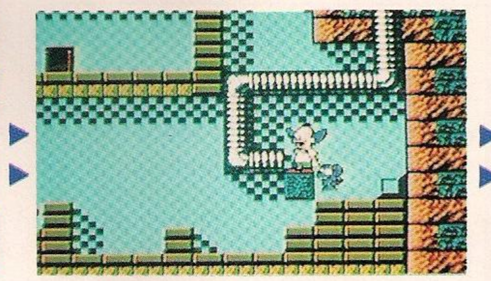
Você deve levar os ratos até a armadilha. Para isso, uma das ''armas'' são os blocos azuis. Suba neles e aperte (B). Krusty recolhe o bloco.

Agora, você pode colocar o bloco onde quiser. Basta apertar (B). Os blocos devem ser usados como escadas, para que os ratos consigam transpor pequenas barreiras.

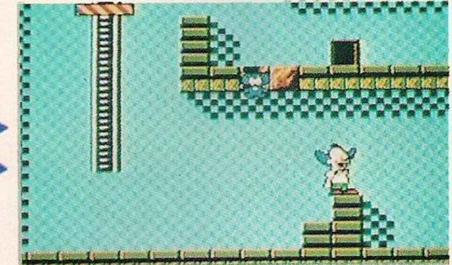


Outras vezes, será necessário emendar canos para que os ratos não escapem. Nesta fase, conserte o cano aqui...

...e fique esperto para colocar o bloco nesta posição. Assim os ratos atingem a armadilha.

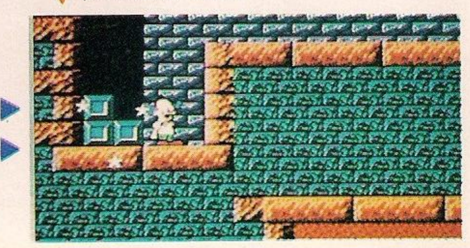


Krusty também pode quebrar os blocos marrons para que os ratos caiam. Para isso, é só dar um tempo sobre eles.



Veja só quem é o ''alucinado'' que trucida os pobres roedores: Bart Simpson! Se você conseguiu levar os ratos até a armadilha, fique tranqüilo. O garoto é competente na destruição!

Em cada fase, Krusty deve também encontrar um bloco secreto para poder passar. Não esqueça de procurar em todos os cantos! Aqui está o da primeira fase!





ESTRATÉGIA

NINJA GAIDEN™

A cidade natal de Ryu, o último guerreiro ninja, acaba de ser atacada por bandidos e seu pai está gravemente ferido. Seu último pedido é que o filho procure o Bushido - um pergaminho que ensina os segredos da arte dos ninja. Em mãos erradas, o poder do Bushido pode ser usado para o mal. Ajude Ryu nesta difícil missão.

RAIO-X

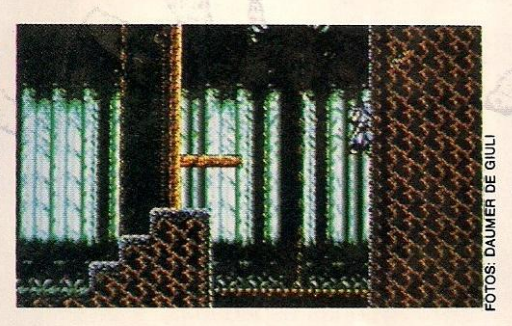
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 7
DIVERSÃO: 7

Primeira fase

Passagem Secreta 1

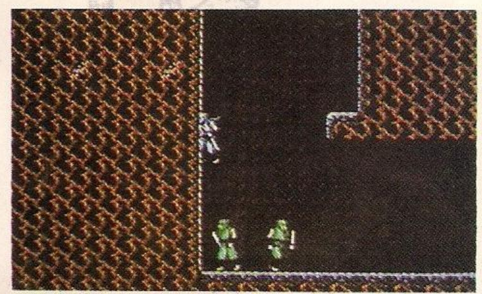
Entrando atrás desta parede, o guerreiro encontra uma passagem secreta que esconde um item que aumenta seu número de tiros.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Passagem Secreta 2

Esta nova passagem secreta guarda dois itens: um campo de força e mais um item para aumentar o número de tiros.



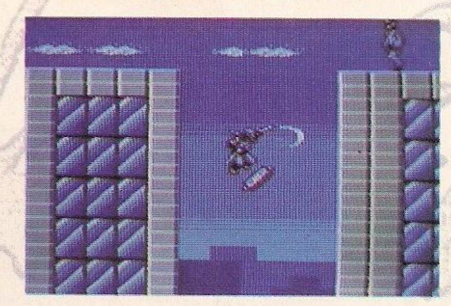


Inimigo 1

O lutador de sumô é o primeiro inimigo do game. Para detonar com ele, o guerreiro tem de acertá-lo duas vezes com espadadas e pular rapidamente na primeira plataforma do lado esquerdo ou direito. Cuidado porque toda vez que o lutador se jogar contra a parede, enormes lanças despencam do alto da tela. Desvie e não haverá problemas. Repita a operação até acabar de vez com o inimigo.

SUPER DICA

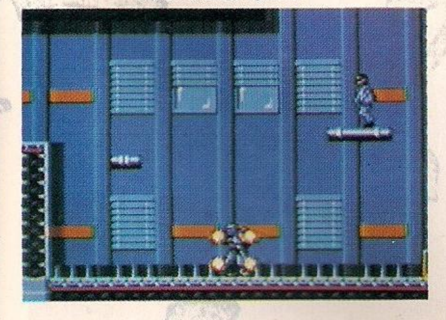
Acumulando 999 pontos de magia, Ryu conseguirá ter magia infinita. Para acumular mais facilmente estes pontos, apanhe os pergaminhos e se suicide. Repita a operação várias vezes.



Segunda fase

Campo de Força

Para passar por estes espinhos o melhor é usar a proteção do campo de força. Com ele Ryu fica invencível



Inimigo 2

O inimigo agora é o chefe de uma das organizações de bandidos japoneses. Suba até onde ele está e fique no canto esquerdo detonando espadadas. Nesta posição, nenhum dos bandidos que passeiam pela tela conseguirá lhe atingir.

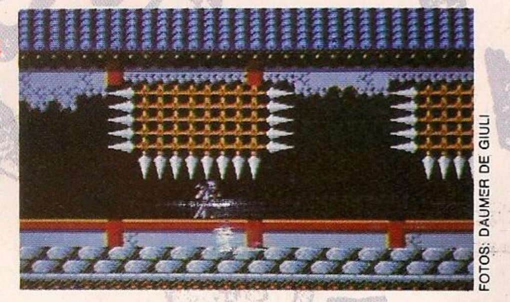


Terceira fase



Espinhos

Passe pelos espinhos abaixado para evitar machucados.

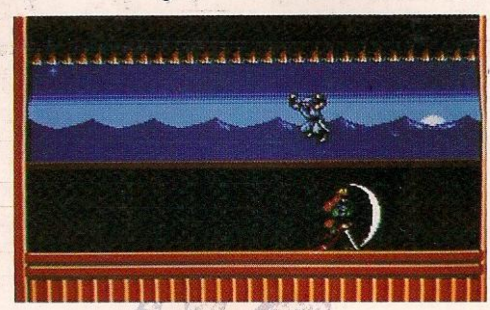


FOTOS: DAUMER DE GIULI



Inimigo 3

O mestre Samurai vai dar trabalho. A melhor tática para derrotá-lo é pular por cima dele e acertá-lo pelas costas. Usando a magia é bem mais fácil.





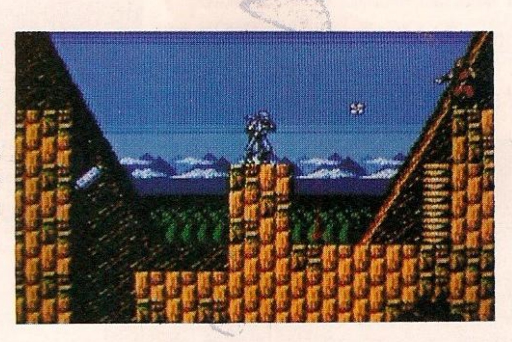
Escadas

Não bobeie: a escada correta para você subir é a terceira. Veja só onde ela vai dar!

Quarta fase

Estrelas

Fique muito esperto com este inimigo. Ele solta estrelas teleguiadas. Livre-se dele acertando duas espadadas.



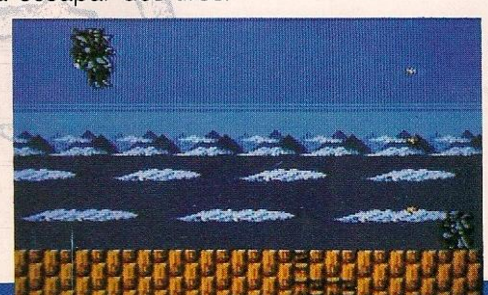
Troncos

Estes troncos não param de descer a cachoeira. Use a magia para destruí-los e Ryu poderá seguir tranqüilamente.

Inimigo 4

A mulher no propulsor a jato vai dar trabalho! Acerte-a quando você estiver no canto direito ou esquerdo da tela e corra para o meio. Abaixe-se rapidamente e Ryu conseguirá escapar da rajada de tiros inimigos. Mas quando a inimiga já tiver perdido toda sua energia, ela muda de tática. Agora fique no canto direito da tela e acerte a inimiga quando ela se aproximar. Abaixe para escapar dos tiros.



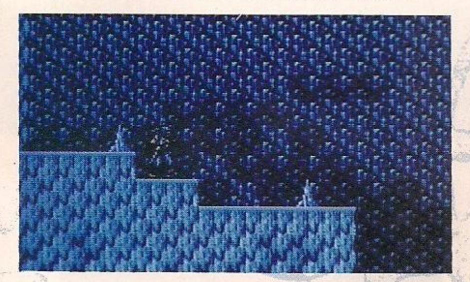


Quinta fase



Espinhos

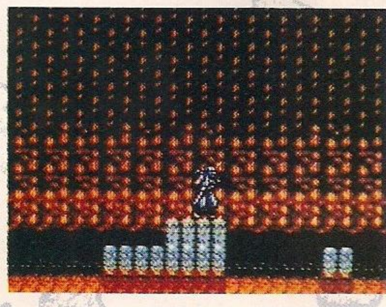
Estes espinhos aparecem e somem o tempo todo. Fique esperto para não pisar em cima deles.



Inimigo 5

O Homem de Gelo vai atacar agora. Fique no local da foto quando ele estiver em cima e ataque-o com a magia. Já quando ele estiver embaixo ataque, mas posicionando-se na plataforma de cima.

Sexta fase



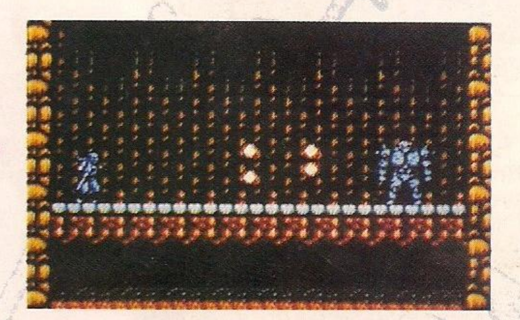
Lava

A dica para conseguir passar pela lava sem ser queimado é esperar o maior intervalo de tempo que a lava demora para descer e subir.



Pedra

Quando chegar aqui fique esperto com a pedra que vai descer correndo. Basta pular para escapar.



Inimigo 6

Para detonar com a estátua de pedra, você precisa ter a manha. Fique sempre no canto oposto ao do inimigo e atire com a magia. Mas cuidado: a estátua vai desaparecer e surgir no local onde você estava parado. Por isso corra para o lado oposto. Mais um detalhe: cuidado com o chão. Parte dele vai se desfazer toda vez que o monstro se decompor.

Sétima fase



Pisca-pisca

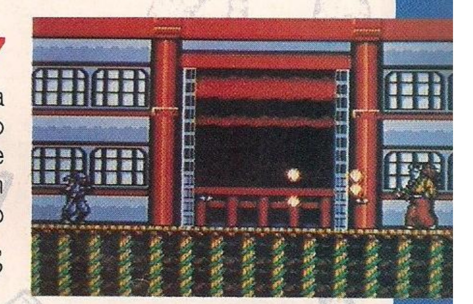
Estas plataformas aparecem e somem o tempo todo. Seja cuidadoso para não acabar caindo nos espinhos.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Inimigo 7

Para arrasar com o ninja mascarado fique no canto esquerdo da tela e solte a magia do fogo sem parar. Toda vez que o adversário soltar a máscara, abaixe. Bico, né?



Inimigo final

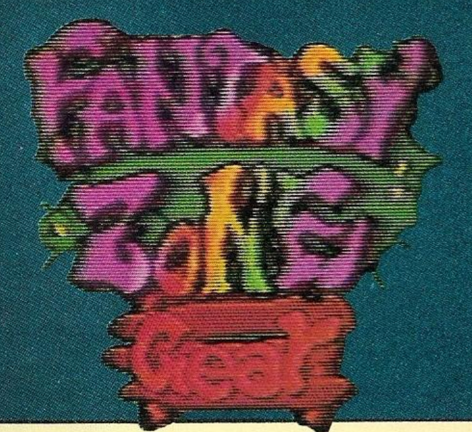
Parte 1

Você tem de enfrentar um inimigo difícil agora: o samurai da espada de fogo. Fique no canto esquerdo da tela e atire. Mas cuidado quando o inimigo encostar sua espada no chão. Escape do fogo dela, pulando na parede e voltando para onde você estava. Quando o samurai se aproximar, salte e vá para o lado oposto ao dele.



Parte 2

O samurai transforma-se agora numa cabeça de caveira demoníaca. Solte a magia do fogo para acabar com ela. Mas muito cuidado com os raios que desabam do alto da tela. Corra para não ser atingido.



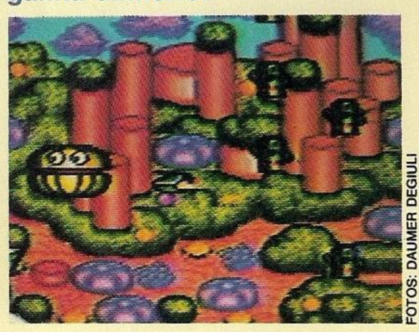
RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1

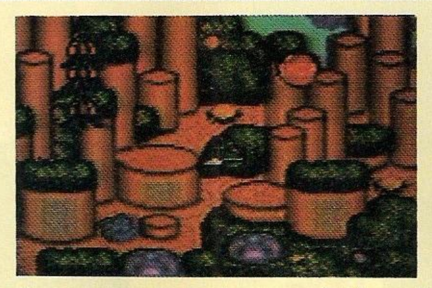


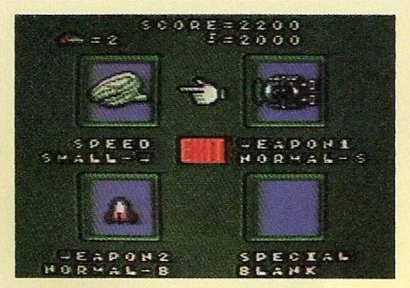
Estamos no ano 6344 e a Fantasy Zone está completamente dominada pelas forças armadas da estrela de Menon. Opa-Opa, o herói das outras batalhas, foi seqüestrado pelos inimigos. Sua missão é combatê-los. Para isso você pode contar com a ajuda de Opa-Opa Jr. Mãos a obra!

Destruindo os dois primeiros inimigos tipo hamburger, você ganha dinheiro.



FOTOS: DAUMER DEGIULI



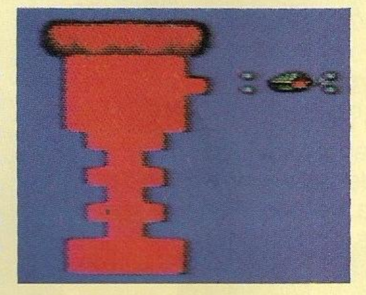


Com este dinheiro, você já pode entrar na loja e comprar acessórios que melhorem a qualidade da sua nave. A loja oferece motores e armamentos.

SUPERMANHA

Acionando ↗↘↙↖ apertando ① ② ① e segurando ② Start juntos, quando aparecer a tela Push Start Botton, você pode aumentar seu número de naves, selecionar fases e nível de dificuldade e ainda aumentar seu dinheiro até 500 mil. É pouco, ou quer mais!

CONFIG MODE
OPAOPA
MODE NORMAL
ROUND 1
MONEY 50
SOUND OPENING
EXIT

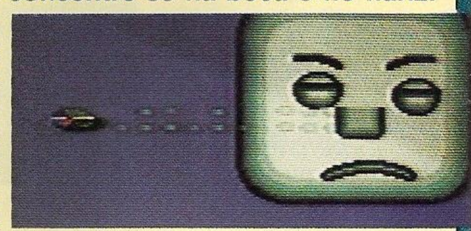


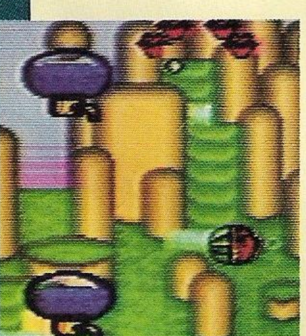
Este é o primeiro inimigo do game. Para destruí-lo você deve atirar sempre no seu nariz. Toda vez que o inimigo pular, mude de lado e continue atirando. Mas fique ligado para não ser atingido pelo nariz quando ele crescer.



Cuidado para não tocar nestes inimigos. Sua nave se destruirá completamente se isso acontecer e você tem somente três chances a cada partida.

Mais um inimigo que você terá de enfrentar. Acerte primeiro seus olhos e as sombrancelhas. Agora concentre-se na boca e no nariz. Mas cuidado porque eles mudam de lugar. O quadrado onde eles estão também é perigoso. Ele pode esmagar sua nave contra a parede. Assim que acabar com tudo, aparece uma carinha bem no centro do quadrado. Atire para acabar com ela.

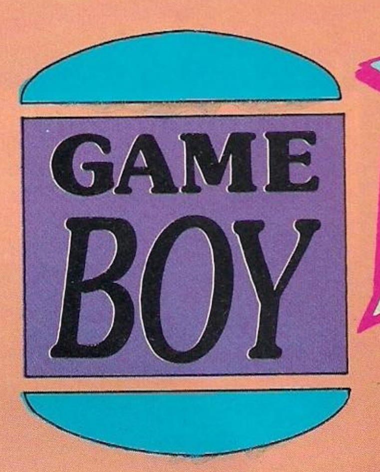




Comprando a cápsula de proteção (Special Shield), você fica protegido contra os tiros inimigos.

Acerte a cabeça do adversário várias vezes e fuja do jato e das bolinhas que ele solta. Dispare contra as bolinhas para se livrar do inimigo. Aqui a cápsula de proteção pode ajudar bastante.





MEGA MAN II

Se você curtiu a primeira aventura do robozinho Mega Man no Game Boy, então vai delirar nesta. A história não tem muitas novidades: novamente o Dr. Wily tenta acabar com nosso herói, e deve ser derrotado a todo custo. Só que, desta vez, ele criou novos robôs inimigos, que vão dar mais trabalho do que nunca. Capriche na habilidade pois o game é difícil... e divertido!

RAIO-X

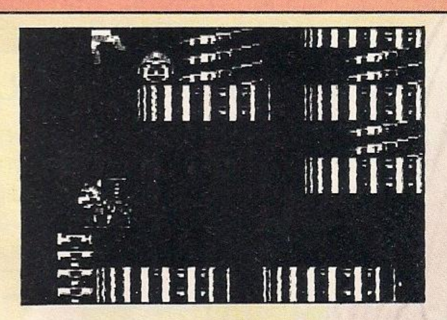
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 8
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 7
DIVERSÃO: 9

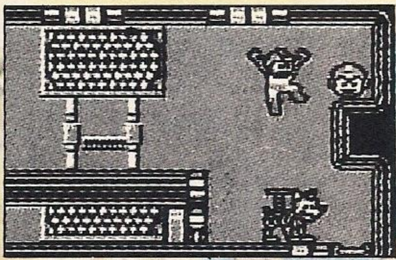
Armas

Aqui vão as armas corretas para cada um dos inimigos:
Metal Man — Arm Cannon
Wood Man — Metal Blades
Air Man — Leaf Shield
Clash Man — Air Shooter
Hard Man — Metal Blades
Top Man — Hard Knuckles
Needle Man — Top Spin
Magnet Man — Needle Gun

Rush

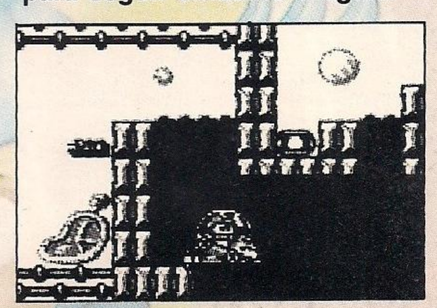
É ele! O cãozinho-robô está também nesta aventura. E é bastante útil. Veja como:
Rush ajuda a pegar esta vida na fase de Metal Man...





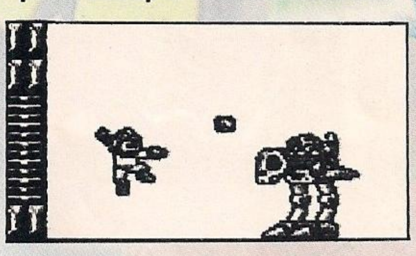
...e também na fase de Top Man.

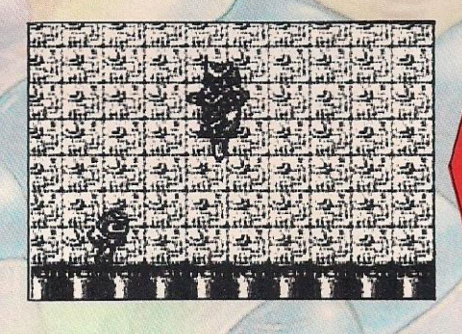
No Castelo do Dr. Wily, Rush Marine será indispensável para seguir embaixo d'água.



Dr. Wily

Para acabar com Dr. Wily, primeiro acerte a cabeça da máquina maluca com a Arm Cannon. Escorregue sob ele para escapar das investidas.



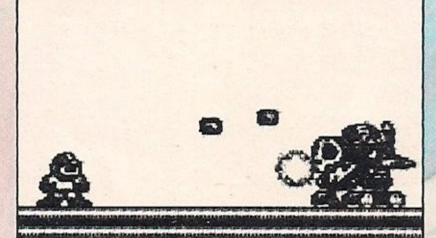


Quint Item

Para derrotar Quint, escorregue por baixo dele quando ele saltar, levante, vire rapidamente e acerte-o. Repita esta operação até destruí-lo. Você ganha a arma fatal para Dr. Wily: o Quint Item.

Finalmente chega a hora de usar o Quint Item. É só saltar sobre a cabeça do vilão para acabar com ele!

Ele muda de veículo. Agora, cuidado com os tiros de fogo. Continue usando a Arm Cannon.





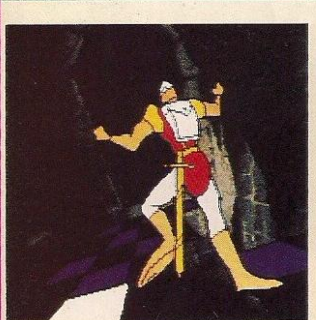
PC especial

Sullivan Bluth Presents

DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

RAIO-X
TIPO: Ação
FABRICANTE: Ready Soft Inc.
MEMÓRIA: 4,5 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: PC-XT; 640 Kb RAM
PERIFÉRICOS COMPATÍVEIS: Placa de Som: Ad Lib; Sound Blaster, Tandy: 1000 Joystick
DESAFIO: 9
DIVERSÃO: 9

Você conhece Dirk The Daring, ou melhor, Dirk, o Ousado? Se não, vamos apresentá-lo: Dirk é um cavaleiro medieval muito esperto, embora tenha mesmo é cara de bobo, e para variar, foi preso nas masmorras do terrível castelo de Singe, o dragão. Para piorar as coisas, sua gatinha, a princesa Daphne, foi seqüestrada pelo terrível Evil Shapeshifter. Mas não se preocupe. Todos os comandos estão aí, e escapar do castelo com a princesa salva será moleza. Acompanhe pelas fotos!



MASMORRAS 1

Na primeira cena. O teto da masmorra desmorona, e você deve sair rapidinho! → Aqui é o chão que desmorona. Seja rápido!





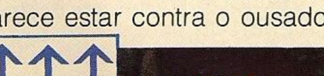
CAVALO

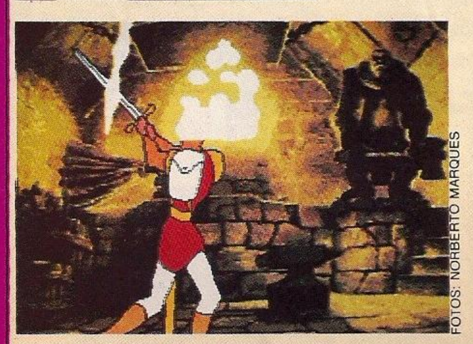
→ ←

Cuidado para não bater na parede!

ESCADAS

A escada também desmorona. Tudo parece estar contra o ousado Dirk.





FOTOS: NORBERTO MARQUES





ESPADA

Uma espada encantada ataca Dirk. Defenda-se rápido! Ins

Depois, uma bigorna mágica ser arremessada contra você. O jeito é fugir ←

CORDAS

Para passar o abismo, Dirk deve se agarrar nas cordas, dando uma de Tarzan entre uma corda e outra.



DIRK VS. SINGE

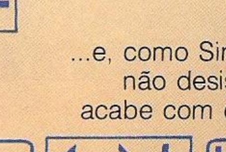
Agora é a vez de enfrentar o vilão, em três cenas. Na primeira cena, corra atrás da espada.



Logo que mudar para a segunda cena, entre na porta à direita...



...e, como Singe não desiste, acabe com ele!



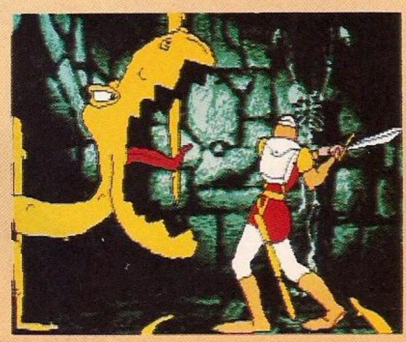


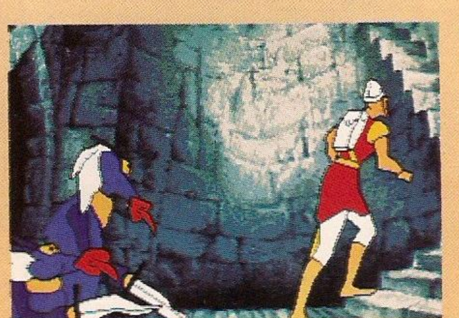
MONSTRO

cuidado, pois a curiosidade mata...









MONSTRINHOS

Derrotar estes monstrinhos é o caminho para escapar do castelo de Singe!





VULCÃO

Agora, o negócio é pular o vulcão para conseguir entrar no castelo de Evil Shapeshifter, o inimigo final.



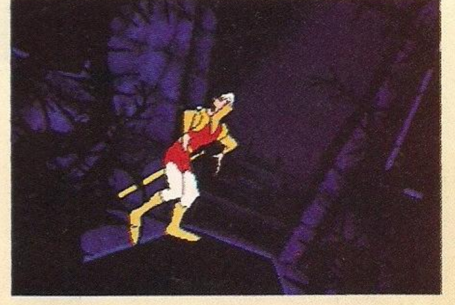












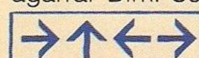


ESPELHO

Cuidado! a imagem no espelho se transforma em um terrível monstro! Ins

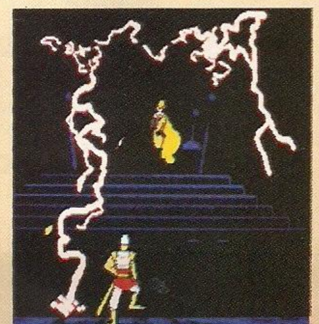
MÃOS

Misteriosas mãos tentam agarrar Dirk. Seja rápido!



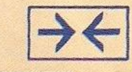
ESPINHOS

Chegou o último obstáculo entre você e Evil Shapeshifter. Capriche!



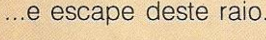
DIRK VS. SHAPESHIFTER

Escape dos raios...





...pule rápido para as escadas...

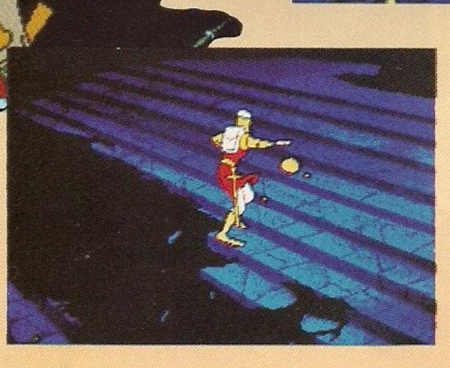


...e escape deste raio.





FOTOS: NORBERTO MARQUES



Dê dois saltos para cima...

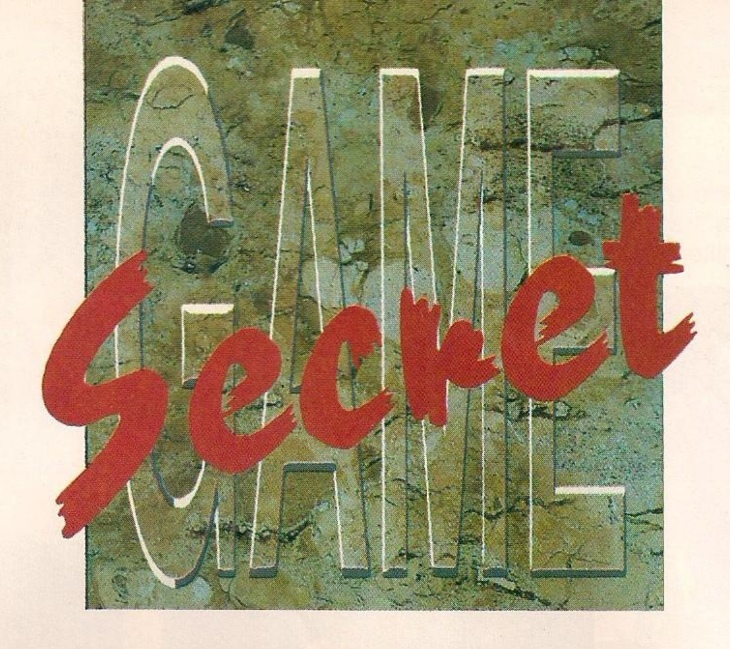


..e a espadada de misericórdia! Ins





Pronto, é só partir para o beijo da vitória!



CAPITÃO PLANETA
(Nintendo)

Todos os **Passwords** deste game para você:
Fase 2 **- 763754**
Fase 3 **- 955783**
Fase 4 **- 637511**
Fase 5 **- 148574**
Fase 6 **- 786565**
Fase 7 **- 920272**
Fase 8 **- 799274**

Juliano Seizo Uchi
Piedade, SP

ADDAMS FAMILY
(Super Nintendo)

Quando você levar um **game over**, não fique desesperado. Aparecerá uma tela com duas portas: uma para **continue** e outra para encerrar a jogada. Não entre em nenhuma delas. Basta caminhar sempre para a esquerda, "saindo" da tela. Você encontra uma sala secreta com 4 vidas. Agora é só entrar na porta do **continue** e detonar!

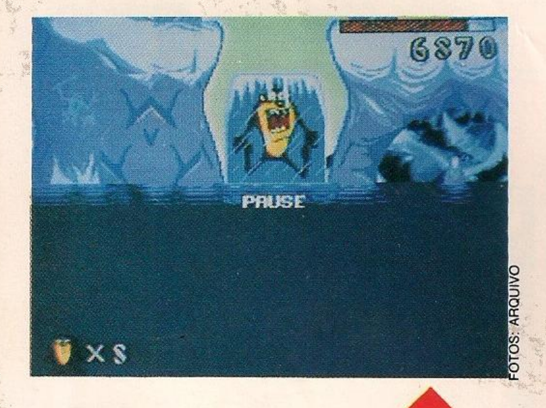
ALTERED BEAST
(Mega Drive)

Você pode escolher em qual animal deseja se transformar: digite na tela de apresentação (esq., baixo, **A**, **B**, **C**) e **Start** juntos. Já para ganhar mais energia e vidas acione, também na tela de apresentação, **Start** e **B** juntos.

Rogério dos Santos
São José dos Campos, SP

TOP GEAR
(Super Nintendo)

No game Top Gear, você pode escolher o país em que quer começar a correr. Para isso, entre na tela de opções e escolha a opção **country**. Um **password** será pedido. E aí vão as senhas para o campeonato (**championship**):
América do Sul - **EDUCATED**
Japão - **LEGEND**
Alemanha - **WRECKAGE**
Escandinávia - **CARACOLE**
França - **EPYLLION**
Itália - **GLUCAGON**
Grã-Bretanha (U.K.) - **KEELSON**



FOTOS: ARQUIVO

TAZ-MANIA
(Mega Drive)

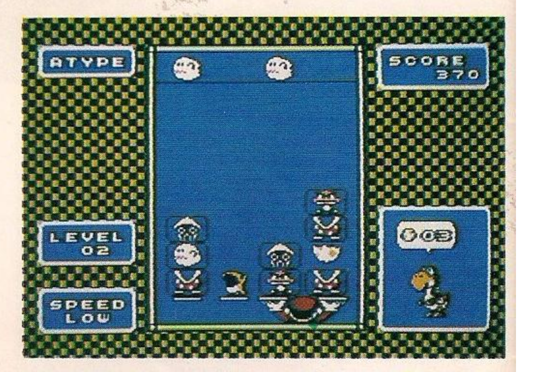
Que tal ganhar vários Continues neste game? Para isto, suba até o topo da tela da segunda fase, ande para esquerda e pegue a vida. Siga então para a direita e suba no homem-pedra para pegar o Continue. Vá em frente, passe pelas pontes e deixe Taz engolir as bombas até morrer. Repita a operação várias vezes para acumular Continues e não esqueça de pegar a vida para não ficar com saldo negativo.

André Souza Pereira
São Paulo, SP

THUNDER SPIRITS
(Super Nintendo)

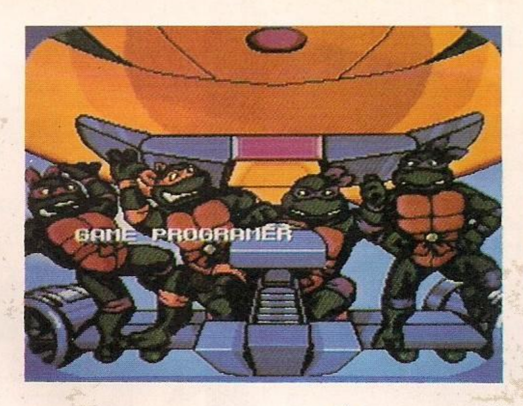
Você pode selecionar a dificuldade, a velocidade de sua nave, ligar e desligar o **rapid fire** automático e muito mais. É só entrar na tela de opções deste game. Para isso, basta segurar, durante a tela de apresentação, a tecla **select** e apertar **start**. Uma tela nova aparecerá (**configuration mode**), permitindo todos estes ajustes.





YOSHI
(Nintendo)

Fique esperto: toda vez que cair a parte de baixo da casca de ovo acumule todas as figuras que não servem para eliminar outra sobre a casca. Quando cair a outra metade do ovo, as figuras que estão entre as duas partes do "sanduíche" de cascas serão esmagadas até que as duas partes se aproximem. Além de você se livrar de figuras indesejáveis, ainda ganha um Yoshi. Gostou?!





TURTLES IV
(Super Nintendo)

Aqui vai um truque para você ganhar até 10 vidas neste game: (cima, cima, baixo, baixo, esq., dir., esq., dir., **B**, **A**), **Start** no controle **2**. Selecione então a Mode Option e escolha suas vidas.

Vitor Oliveira Relta
Rio de Janeiro, RJ

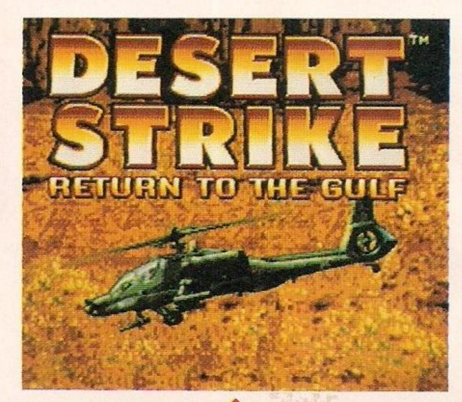
ROLLING THUNDER 2
(Mega Drive)

Este game tem 11 missões. Mas, depois de terminado, há um segundo desafio: você pode percorrer todas as fases novamente, com um nível de dificuldade bem maior. E, para provar que você é mesmo fera, aí vão os códigos finais.

Fase 1 - **RPSG**
Fase 2 - **CRLF**
Fase 3 - **MIBD**
Fase 4 - **PLPN**
Fase 5 - **SFEG**
Fase 6 - **DRMS**
Fase 7 - **LTSP**
Fase 8 - **RMDF**
Fase 9 - **SNBT**
Fase 10 - **CICK**
Fase 11 - **NPDN**

AX BATTLER
(Game Gear)

Aí vão todos os códigos deste game:
Turtle Village: **BNLK LPAG HMGH NOGO**
Sand Marrow: **AOEC DLCD PNFP FBPF**
Sand Marrow II: **PKIL MPGO AHDH KHCJ**
Brookhil: **CPGG CIAK AEFF OPKO**
North Valley: **MBBM KFDK HJBK KKJE**
Ice Kliffs: **FJGO LMHJ LJGG OOPC**



TICO E TECO
(Nintendo)

Uma super manha para você ganhar vidas mais rapidamente neste game é selecionar a modalidade para dois jogadores. Deixe então o jogador 2 se matar. Usando esta simples tática, você consegue ganhar uma vida extra a cada 50 flores em vez de precisar acumular 100.

Márcio Vinícios Oliveira da Silva
Alvorada, RS

DESERT STRIKE
(Mega Drive)

Cumprir as missões neste game é bem difícil, principalmente depois da segunda fase. Mas, com duas vidas a mais, a tarefa fica mais fácil. Para começar o jogo com cinco vidas, basta entrar este código na tela de **passwords**: **TQQQLOM**

TECMO BOWL
(Game Boy)

Para jogar a final Los Angeles vs. Miami, basta digitar este código: **94BFFDAI**

FINAL FIGHT
(Super Nintendo)

Na fase do trem, em vez de destruir os barris, suba neles e espere o trem parar. Desta forma você automaticamente vai para a próxima fase, sem precisar enfrentar os inimigos. Esta dica funciona também na versão Arcade (fliperama).

Anderson Silva Moraes
Santos, SP

JOE & MAC
(Super Nintendo)

Há um jeito bem fácil de sair de uma fase pela qual você já tenha passado — e terminado. Basta pausar o jogo e pressionar **select**. Pronto, você está de volta ao mapa. Esta dica é bastante útil se você precisar voltar para recuperar uma arma perdida!



FOTOS: ARQUIVO

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

Aí, moçada! Os recordes continuam chegando à redação de VIDEOGAME. Dá só uma espiada pra conferir se o seu nome também está aqui. Se você ainda não participou, mas também quer entrar na dança dos recordes, é só mandar uma foto com a pontuação de qualquer jogo, ou, se o jogo não tiver pontos, com a tela do final. Escreva no verso o nome do jogo, o sistema e sua pontuação. Estamos esperando...

NINTENDO

BART VS. THE WORLD
Rodolfo Buffone Possuelo
Eric Cavalcanti - 9.999.999

MEGA MAN IV - Alexandre Ferraz e Almir de Paula Dias - Terminado
TOM & JERRY - Alexandre Ferraz - 276.050
STAR WARS - Juliano Seizo Uchi - Terminado
WOLVERINE - Fábio Jerônimo da Silva - 124.700
MANIAC MANSION - Augusto Merrmann Batista - Terminado
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III - Rodolfo Buffone Possuelo
Eric A. Cavalcanti - 999.900



SUPER NINTENDO

SUPER ADVENTURE ISLAND - Bruno P. Guerra - 440.900
STREET FIGHTER II - Rodolfo Buffone Possuelo
Eric A. Cavalcante - 9.999.999



BATTLE BLAZE - Bruno P. Guerra - 860.000
FINAL FIGHT - Ricardo Hara - 4.229.300
JOE & MAC - Fábio H. Pitanga - 999.900
PIT FIGHTER - Bruno P. Guerra - 1.821.040
SUPER MARIO WORLD - Vinicius Eid - 9.999.990



MASTER SYSTEM

ASTERIX - Giancarlo Mazzoni Pinheiro - Terminado
R-TYPE - Roberto Kaida - 1.054.400
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Arcrishiman Bassani - 1.780.420
COLLUMS - Luciana Marinho de Carvalho - 2.254.680
FORGOTTEN WORLDS - Luís Antonio Burim - 3.841.000
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION - Maurício Grohmann - 999.990
SONIC THE HEDGEHOG - Windson Silva Mateus - 948.000

MEGA DRIVE

AYRTON SENNA'S GP - Sandro Acácio Tavares - 160



GOLDEN AXE II - Rodrigo Valentino - 550,00
PIT FIGHTER - Equipe Thunder Game - 2.287.420
QUACKSHOT - Rodolfo Buffone Possuelo - 99.999.500
TOEJAM & EARL - Lucas Pereira Lima - Terminado
TAZMANIA - Fábio Ricardo Rezende de Lima - 143.875
TWO CRUDE DUDES - Eduardo Motta - 999.999
AFTER BURNER II - Sérgio Natário Coimbra - 20.409.640
THE REVENGE OF SHINOBI - Luis Mateus & Marcos W. - 16.001.500



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos e Moacir Luís de Carvalho. **Fotos:** Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Politanski.
Coordenadora: Ulla Schöffel
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-040 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

- Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Margraf, Marprint, Pre-Press, Fotoline e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: BLOCH EDITORES S.A



NOVEMBRO/92

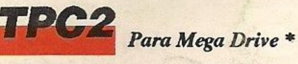
TURBO PAD CONTROL
TPC-1
DYNACOM
START
SELECT
TURBO
A B AB

JOYSTICK TPC PARA OS INIMIGOS ELE É UM FDP

Joystick Turbo Pad Control: uma geração superior de joysticks tipo Pad. Ele é o único que tem Turbo Automático ao alcance da sua mão, sem precisar programar a cada jogo. E tem 6 botões de tiro, além de **Slow-Motion** para diminuir o ritmo do game e ninguém te pegar de surpresa. **Como você pode ver nos 4 tipos de TPC, ficou mais fácil mandar os inimigos para a PQP.**

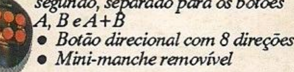
TPC1 *Para Dynavision 2 e 3*

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático de 8 tiros por segundo, separado para os botões A, B e A+B*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*



TPC2 *Para Mega Drive **

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático separado para os botões A, B e C*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*



TPC3 *Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game**

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático de 8 tiros por segundo, separado para os botões A, B e A+B*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*



TPC4 *Para Master System**

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Dois tipos de velocidade Turbo: Speed 1 (5 tiros/seg.) e Speed 2 (10 tiros/seg.)*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*





* marcas registradas de terceiros